4 DEV POSTER DEVIL MAY CRY 5, ORI AND THE WILL OF THE WISPS, JUST CAUSE 4, SOUL CALIBUR VI

#259 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Ağustos 2018 - 9.90 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

LEVEL

AYRICA

Fallout 76 | Islands of Nyne: Battle Royale | Assassin's Creed Odyssey
The Banner Saga 3 | The Crew 2 | Wreckfest | Forza Horizon 4
Feodal Japonya'ya Dönüş | Simülasyon Oyunları Dosyası

www.level.com.tr

9 771301 213116

KKTC Fiyatı: 12 TL

#259 LEVEL
CYBERPUNK 2077
AĞUSTOS 2018

Yazın en renkli karelerini Polaroid ile yakala!

Fotoğraf dünyasını değiştiren marka Polaroid yeni modelleriyle Türkiye'de...
İstediğin sayıda fotoğraf çek, büyük dijital ekranda seç, beğendiğin fotoğrafı bas!

Sadece D&R Mağazaları ve dr.com.tr'de!

DRDunyasi | DR_dunyasi | dr_dunyasi |

D&R MUSIC & BOOK STORE

www.dr.com.tr

Yazın en renkli karelerini Polaroid ile yakala!

Fotoğraf dünyasını değiştiren marka Polaroid yeni modelleriyle Türkiye'de...
İstediğin sayıda fotoğraf çek, büyük dijital ekranda seç, beğendiğin fotoğrafı bas!

Sadece D&R Mağazaları ve dr.com.tr'de!

DRDunyasi | DR_dunyasi | dr_dunyasi |

D&R MUSIC BOOK STORE

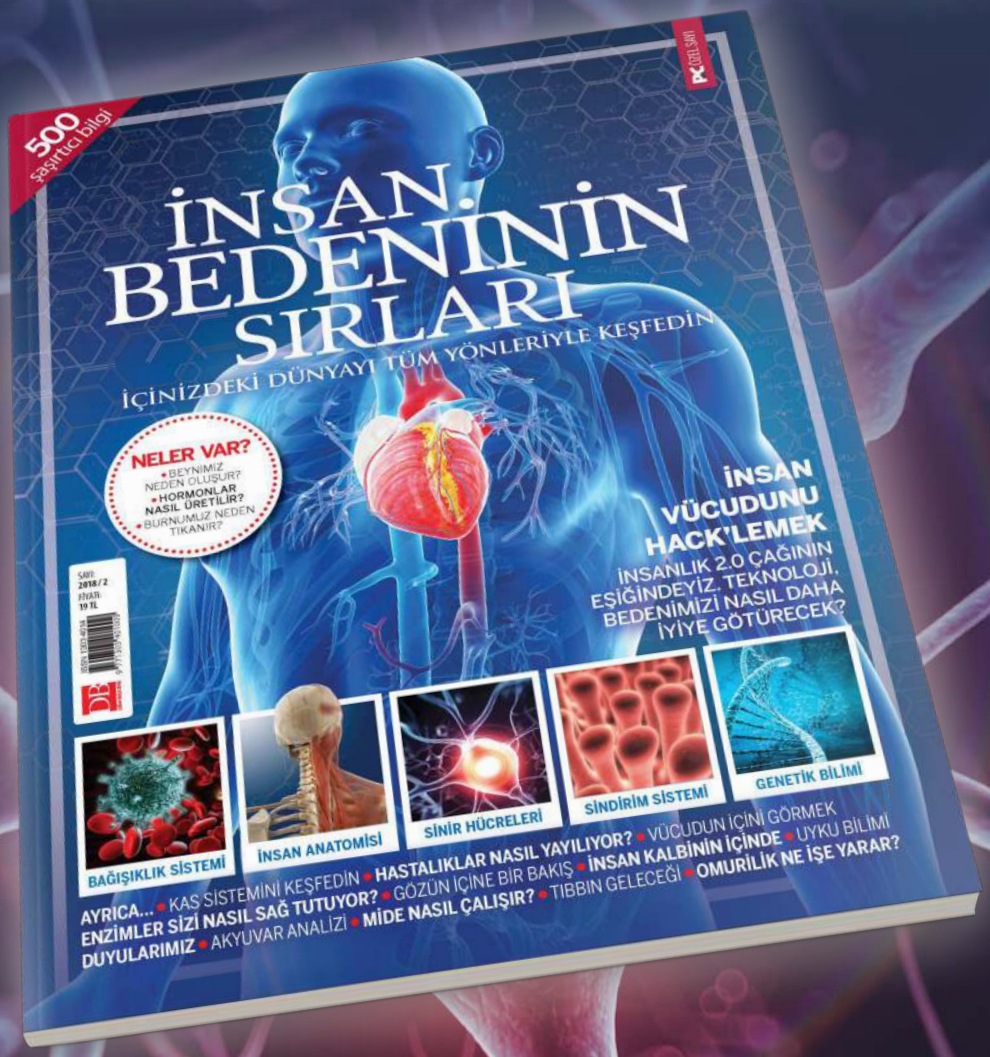
www.dr.com.tr

İNSAN BEDENİNİN SIRLARI

BAYİLERDE!

İÇİNİZDEKİ DÜNYAYI TÜM YÖNLERİYLE KEŞFEDİN

ANATOMİK ÇİZİMLER, İLGİNÇ BİLGİLER, HARİKULADE FOTOĞRAFLAR VE BİLİM İNSANLARINDAN AÇIKLAMALARLA DOLU 160 SAYFA



Detaylı bilgi ve online sipariş için:
www.doganburda.com/insanbedeni/

DB DOĞAN BURDA DERGİ

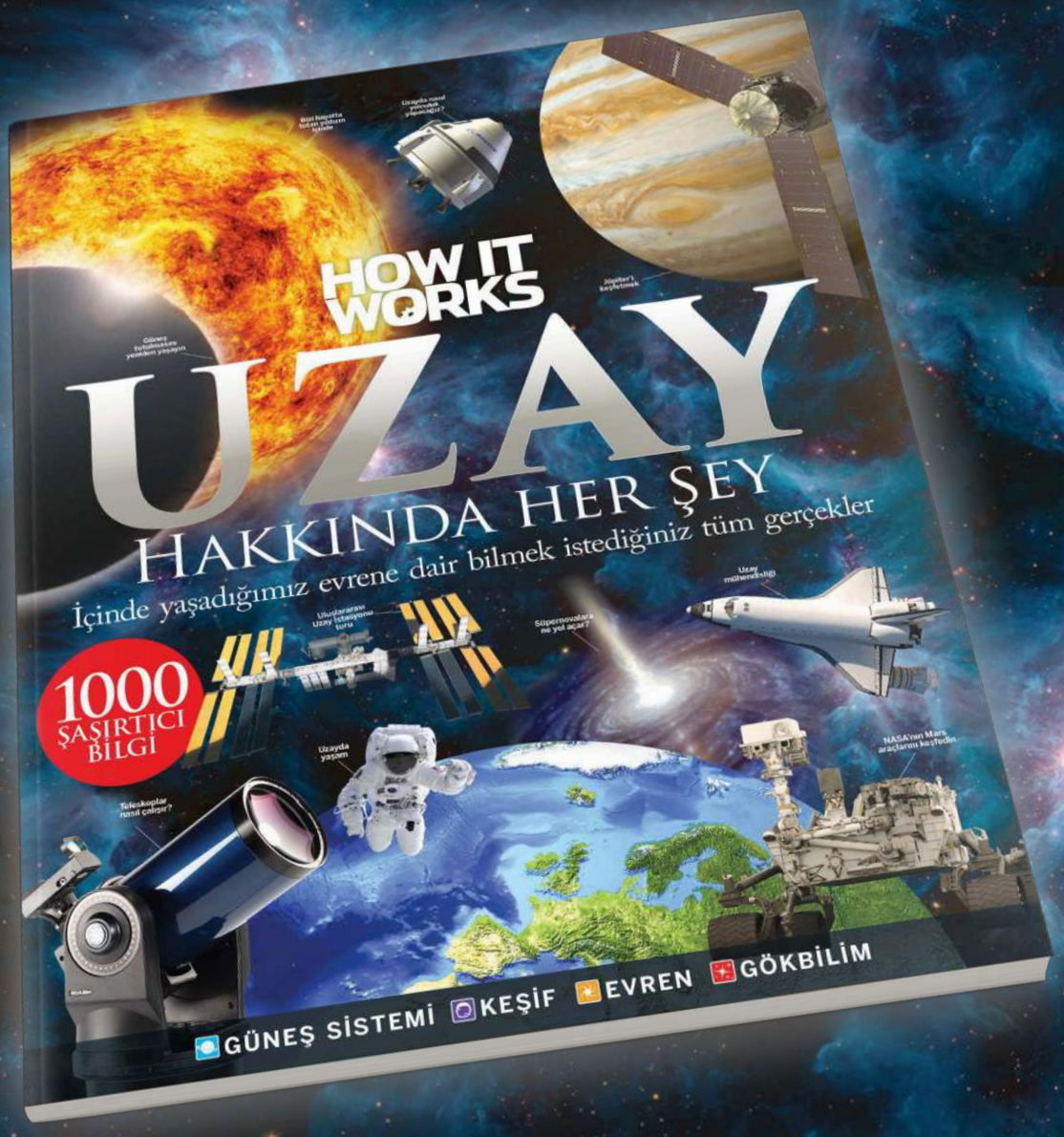
HOW IT WORKS

UZAY

HAKKINDA HER ŞEY

BAYİLERDE!

GÜNEŞ SİSTEMİ'NİN KALBİNDEN UZAYIN DERİNLİKLERİNE DOĞRU 160 SAYFALIK BİR YOLCULUK



Detaylı bilgi ve online sipariş için:
www.doganburda.com/uzay

DB DOĞAN BURDA DERGİ

Spordan teknolojiye, oyunlardan arabalara ilgi alanınıza göre **yüzlerce dergi** ve **gazete** **e-dergi'de**

Ücretsiz indir, hemen okumaya başla

▼ HEMEN İNDİR ▼

Google Play 'DEN ALIN

App Store'dan İndirin

e-dergi | Türk Telekom

Türk Telekom mobil müşterisiyseniz, tarife veya kampanya kapsamında e-dergi kullanım hakkınız bulunuyorsa, Türk Telekom mobil numaranızla üye olup, e-dergi aylık aboneliğinizi ücretsiz başlatabilir ve Türk Telekom mobil internetiniz ile yurt içinde e-dergi mobil uygulamasından limitsiz ve sınırsız yararlanabilirsiniz. Türk Telekom tarife ve paketleri kapsamında e-dergi kullanım hakkı bulunmayan aboneler için güncel fiyat bilgisi ve diğer detaylar için: turktelekom.com.tr

CYBERPUNK 2077

The Witcher 3 ile son on yılın en iyi oyununu yapan adamlar, bir kez daha hayatımıza kastetmeye çalışıyor.

Sayfa 46

#259
İÇİNDEKİLER

04 Editörden
06 LEVEL Ekibi
08 Takvim
10 Küheylan
12 Haberler

İLK BAKIŞ
18 Fallout 76
20 Assassin's Creed Odyssey
22 Forza Horizon 4
24 Islands of Nyne: Battle Royale
25 Cattle & Crops

26 RPG Günlükleri

DOSYA KONUSU
28 Feodal Japonya'ya Dönüş
36 Simülasyon Oyunları: Altın Çağ ve Sonrası
46 Cyberpunk 2077

44 Anarşist

İNCELEME
56 The Crew 2
60 Wreckfest
62 The Banner Saga 3
64 Train Sim World
66 The Awesome Adventures of Captain Spirit
67 Crash Bandicoot N.Sane Trilogy (PC)
68 All-Star Fruit Racing
69 Mothergunship
70 MXGP Pro
71 Red Faction: Guerrilla Re-Mars-tered
72 Gray Dawn
73 Esport Manager
74 20XX
75 Unforeseen Incidents
76 The Council: Episode 3 – Ripples
77 Pro Cycling Manager 2018
78 Warhammer 40.000: Gladius Relics of War
79 Hotel Transylvania 3: Monsters Overboard
80 Runbow
81 Lovecraft's Untold Stories
82 Rainbow Skies
82 Agony
83 The Mooseman
83 Milanoir
84 Mobil incelemeler

87 Online
89 War Thunder: Naval Battles
90 PlayerUnknown's Battlegrounds

93 Donanım

100 Sekiz
102 Film, Kitap, Müzik
104 Çizgi Dünyalar
106 Otaku-chan!
108 Cosplay Republic

110 Köşe Yazıları

114 LEVEL 260

2077

Daha önce de bahsetmişimdir; kapak konusunu seçerken zaman zaman çok zorlanıyoruz. Buna sebep olan iki konu var:

1. O ay fazlasıyla iyi oyun çıkmış olması,
2. O ay hiç doğru düzgün oyun çıkmamış olması.

Her iki durumda da LEVEL ekibi olarak birbirimizin suratına bakarken buluyoruz kendimizi. Bir de ayın 29'unda oyun çıkartmayı seven firmalar var ki, tatlarından yenmiyor. O zaman da, "Acaba oyun yetişir mi; kapağa almazsak olmaz." diyerek hayıflanıyoruz. B planımızı da ayın sonuna kadar bekletmek olmadığından... Durumu anladınız.

Bu ayın kapak konusu ise bizim için bir hayli özel oldu zira çıkmasına bu kadar uzun süre olan bir oyunu şimdiden kapağa taşımak aslında bir risk. Fakat bizce, kesinlikle alınması gereken bir risk. Cyberpunk 2077'nin bir klasik olacağını şimdiden tahmin ederek iyi bir adım attığımızı düşünüyoruz, umuyoruz ki siz de oyunla ilgili edindiğimiz bilgileri okurken keyif alırsınız.

Cyberpunk 2077'nin yanında, E3'te açıklanan üç eski Japonya oyununu Feodal Japonya'ya Dönüş dosya konusu içerisinde değerlendirdik. Kürşat da simülasyon türünü bir başka dosya konusunda masaya yatırdı, meraklılarına güzel bilgiler verdi.

Daha çok biriktirdiğimiz oyunları oynayarak geçirdiğimiz Temmuz ayı, Ağustos ayıyla birlikte hafif de olsa iyileşiyor ve Eylül'de de sağlam oyunlarla yeni sezona giriş yapacağız.

Herkese iyi tatiller, iyi oyunlar! Sıcaklarda kendinize dikkat edin, susuz kalmayın. Görüşmek üzere...

Tuna Şentuna

editor@level.com.tr @apeiron @tunasentuna /tsentuna

10 Sayı Fiyatına
12 Sayı
99 TL

LEVEL
ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!
ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM
KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*

0 (212) 478 03 00 abone@doganburda.com www.dbabone.com

* Taksit yapılan kredi kartları: Bonus, Maximum, World, Axess

adore mobilya

DXRacer Türkiye Distribütörü

DXRACER®

Profesyonel Oyuncular için Yeni Seri

Valkyrie

DXRacer Oyuncu Koltukları, **sadece** adoremobilya.com'da

LEVEL EKİBİ

Emre Öztınaz

PC/PS4/VITA

Blizzard oyunlarına ölümüne bağlı, PC fanatiği (Son zamanlarda PS4 ile yakınlaşmaya başladı) mobil oyun geliştirici. Ay sonu gelmeyen yazılar yüzünden cinnet geçirip oraya buraya saldıran görsel yönetmen. Kahve içerek sakinleştiği yönünde de duyumlar var.

emre@level.com.tr
@eoztinaz

Kürşat Zaman

PC/PS4/XONE

Bitmeyen pil icat etmeye çalışırken çarpıldığı günden beri simülasyonlara düşkün. İstanbul'dan ayrılıp organik tarım yapacakken kendisini dergide buldu. Hayatı boyunca her gün kısır ve kahve içse şikayet etmez, iki gün aralıksız otomobil yarışı izlese bıkmaz. Bir de arada motorsporları ile alakalı bir şeyler yapıyor.

@kursatzaman
@kursatzaman

Cem Şancı

PC

LEVEL'ın en kıdemli yazarı. 1998'ten beri dergide yazılarıyla, köşesiyle okurlarına ulaşıyor. Atari 2600'dan beri video oyun dünyasını takip ediyor. Yazılarını her ay dergi matbaaya gitmeden 10 dakika önce yetiştiriyor. Mesajlara üç gün sonra dönüyor. Bu ara saçlarını kazıttı ama yeni fotoğrafını inatla göndermediği için uzun saçlı eski fotoğrafını kullanıyoruz.

@cem_sanci
@cemsanci

Ertuğrul Süngü

PC/X360

Oyun oynaya oynaya, okuya okuya akademisyen oldu. Üniversitede ders falan veriyor. Onun için oyun bir meta değil. Sadece grafik ve senaryodan oluşan bir yapıdan çok daha fazlası olduğunu düşünüyor ve bunu her zaman dile getiriyor. Oyun türü ayırt etmeyen ender yazarlardan ama favorileri RPG ve Strateji.

/ertugrul sungu
@ErtugrulSungu

İlker Karaş

PC/PS4

Konu eSports olduğunda adeta bir proje makinasına dönüşüyor. Ona bir fikrinizden bahsedin. 15 dakika sonra size gidebileceğiniz sponsorlardan projenin dijital pazarlamasına kadar anlatsın. Hobi olarak başladığı LEVEL yazarlığından Türkiye'nin en etkili eSports projelerini hayata geçiren noktaya gelmiştir.

@rzrblds
@rzrblds

Enes Özdemir

PC

Atari neslinden gelen bir gamer, hala headbang yapan bir bünye. Bir ara online oyunlarla kafayı bozmuştu. Kendisi hala bir LoL'cü ve son zamanlarda PUBG'ye de ciddi manada sardı. 5,5 seneyi aşkın süredir LEVEL'da yazıyor. Hala ara sıra masa başında hamburger yerken Pokemon izliyor. Ha bir de, rollerblade mi paten mi yapıyor ne?

@Ghostshoot
@enesozdemirr1907

LEVEL
#259 Ağustos 2018

YAYINCI
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)
Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR
Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU
Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr
Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN
Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR
Ahmet Rıdvan Potur
Berçem Sultan Kaya
Burak Güven Akmenek
Cantuğ Şahiner
Ceyda Doğan Karaş
Ege Tülek
Ercan Uğurlu
Ertuğrul Süngü
İlker Karaş
Mahmut Karslıoğlu
Merve Çay
Nevra İlhan
Olca Karasoy
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Sonat Samir
Selçuk İslamoğlu
Simay Ersözlü
Şahin Derya
Tolga Yüksel

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM
Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş
Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM
Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça
Grup Başkan Yardımcısı: Neslihan Can
Satış Koordinatörü: Seda Erdoğan Dal
Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93

REKLAM TEKNİK
Ayfer Kaygun Buka
Şaban Yazır
Tel: 0 212 336 53 60, **Faks:** 0 212 336 53 91

REZERVASYON
Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93
Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336- 53 91

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12 Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 32 00, **Faks:** 0 212 410 35 81
Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş. Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03 • **Fax:** (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr
Sertifika No: 31345
Dağıtım: Demirören Dağıtım Satış Pazarlama Matbaacılık Ödeme Aracılık ve Tahsilat Sistemleri A.Ş Tel: 0 212 449 63 63
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık
FIPP üyesidir.

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

Çalışma saatleri: Her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.

XG SERİSİ GAMING MONİTÖRLER

XG2401	XG2402	XG2530	XG2702	XG2730
24" FHD	24" FHD	25" FHD	27" FHD	27" WQHD
1ms | 144HZ	1ms | 144HZ	1ms | 240HZ	1ms | 144HZ	1ms | 144HZ

www.viewsonic.com/tr | gaming.viewsonic.com

/ViewSonicTR

ViewSonic® | XG

* Monitör görseli referans amaçlıdır. Modele göre teknik özelliklerler değişiklik gösterebilir. Detaylı bilgi için web sitesini adresini ziyaret edebilirsiniz.

TAKVİM

Ağustos

1 Ağustos
Yakuza 0 (PC)

3 Ağustos
WarioWare Gold (3DS)

7 Ağustos
Overcooked 2 (PS4, Xbox One, Switch, PC)
Dead Cells (PS4, Xbox One, Switch, PC)

9 Ağustos
Monster Hunter World (PC)
Okami HD (Switch)

10 Ağustos
Madden NFL 19 (PS4, Xbox One, PC)
We Happy Few *(PS4, Xbox One, PC)*
Daha önce yaptığı korkunç şeyleri unutmaya çalışan bir halk, insanları kontrol altında tutabilmek için onları "haplayan" bir hükümet. Bir şeyler ne kadar ters gidebilir ki?

14 Ağustos
Death's Gambit (PS4, PC)
Phantom Doctrine (PS4, Xbox One, PC)
The Walking Dead: The Final Season Episode 1 (PS4, Xbox One, PC)
World of Warcraft: Battle for Azeroth (PC, Mac)

24 Ağustos
F1 2018 (PS4, Xbox One, PC)
Shenmue I & II (PS4, Xbox One, PC)

28 Ağustos
Monster Hunter Generations Ultimate (Switch)
Pro Evolution Soccer 2019 (PS4, Xbox One, PC)
Yakuza Kiwami 2 (PS4)
Strange Brigade (PS4, Xbox One, PC)
Blade Strangers (PS4, Switch, PC)
Little Dragon's Cafe (PS4, Switch)

31 Ağustos
Divinity: Original Sin 2 (PS4, Xbox One)
Naruto to Boruto: Shinobi Striker (PS4, Xbox One, PC)

G305

LIGHTSPEED WIRELESS GAMING MOUSE

HERO SENSÖR

*10 kat daha fazla verim

LIGHTSPEED

*Kablolu hızında (1ms)kablosuz oyun mouse'u

250HRS

*1 AA pil ile 250 saat pil ömrü

logitech

PLAY ADVANCED

Yayımlanmasını istediğiniz fotoğrafları **inbox@level.com.tr** adresine gönderin, eğlenceye siz de katılın!

KÜHEYLAN

Orta hallilerin vantilatör, daha iyi durumda olanların klima, çok ileri derece zenginlerin ise göç ederek geçirdiği yaz aylarından herkese merhaba. Bildiğiniz üzere Ağustos demek yazın sonu demektir lakin küresel ısınmanın bir etkisi olarak Eylül de gayet yaz aylarının içinde yer almaktadır, falan, bir şeyler; bunları niye nene gibi size anlattığımızı bilemiyoruz.

Bu konulardan daha önemlisi bu ay Gamescom'un gerçekleşecek olması. Ha bu sizi niye ilgilendiriyor; mesela yeni oyun tanıtımları olmayacak bu fuarda ama var olan oyunların uzantılarını göreceğiz. Bir oynanış videosu daha, biraz daha fazla bilgi daha derken oyun çıkmadan her şeyini öğrenmiş olup olayın tüm sürprizini daha da bir kaçıracağız. Olsun, yeni dünya düzeni böyleyse biz de uyum sağlarız. Viva la Gamescom!

LEVEL ne kapak yapmış be!

"Selamlar sayın LEVEL halkı; bu da benim koleksiyonum. Yaklaşık 3 yıldır sizi takip ediyorum. Her bir sayıyı heyecanla bekliyorum. (Birkaç tanesi kayboldu ne yazık ki.) Hayırlı işler, saygılar." diyor Kayra Üssten. Kayıp sayıları okurhizmetleri@doganburda.com adresine e-posta atarak tekrar isteyebileceğini hatırlatıyor, "bizi takibe devam!" narasıyla kendisini selamlıyoruz.

Bir yazarın ruh halleri

Hiç düşündünüz mü, bu dergide, özellikle sayfa sayfa yazan kişilerin işlerini yaparken geçirdikleri evreler nasıl?

1. Yazar önce kendisine verilen konuyu içselleştirir. Uyduruk bir oyunu incelemesi gerekiyorsa işi öteler de öteler, araştırma yaparak yazması gereken bir konuysa o araştırmaya asla giremez.
2. Bu içselleştirme evresinde bambaşka işler yapar. Başka oyunlar oynar, yemek siparişi verir, Instagram'a girip herkesin profiline 12 kez daha bakar...
3. Yazının başına oturduğunda başlığı atıp ekrana boş boş uzunca bir süre dalar.
4. Boş sayfa ekranda dururken tekrar Instagram'a girer, oradan Facebook'a sekip "Facebook'u kapatmanın vakti geldi" diye 103. kez düşünür.
5. Giriş yapmakta aşırı zorlanır, o giriş bir türlü gelmez.
6. Birkaç satır yazdıktan sonra ilk arayı vermenin vakti gelmiştir, hemen bir oyun açar.
7. Oyundan bir türlü keyif alınamaz çünkü yazı arka planda sinsi sinsi beklemektedir.
8. Yazıya geri dönülüp biraz aşama kat edildikten sonra bir başka daha ara verir.
9. Aralar o kadar fazlalaşır ki yarım saatlik aralar günlere dönüşebilir.
10. Yazı mutlaka geç kalır, "Yazı nerede?" soruları bertaraf edilir ve son saniyeye kadar o yazı bitmez...

Raf sehim yapmış

"Merhaba, ben Mehmet Akbulut 35 yaşında "veteran gamer" bir okurunuzum. LEVEL'ı Şubat 1997'de çıkan 2.sayısından beri düzenli olarak takip ediyorum. Yalnızca 3-4 sayı eksiğim var (sanırım 243 sayılık koleksiyon oldu). İsterseniz ileride yapacağınız arşivsel bir çalışmada yardımcı olabilirim." sözleriyle devasa koleksiyonunu bizimle paylaşan Mehmet'e teşekkürlerimizi sunuyoruz. Geçtiğimiz aylarda dijital olarak biz de arşivimizi paylaştık ama bir durum olursa sendeyiz!

Geçen ayın akıl almaz olayları!

- Emre hava durumu mühendisi oldu ve İstanbul'un neresine, kaç gram/litre yağmur yağacağını saatler ve hatta günler öncesinden anlar hale geldi. Dolu yağışı sezdiği saniye arabasını çeşitli AVM'lere kaçırıp korudu, arabasının kılına bile zarar gelmesine izin vermedi.
- Kürşat her bulduğu fırsatta İstanbul'a pek yakın olduğunu düşündüğü ama aslında öyle olmayan sayfiye evine kaçtı, buradan artistik fotoğraflar paylaşıp huzura kavuştuğunu tüm dünyaya lanse etti.
- Tuna 12 farklı düğünde 18 farklı yörenin oyun havasında aktif rol oynamak zorunda kaldı, erik dalına dönüştü.
- Yaz dönemi olduğu için tüm yazarlar tatil yörelerine akın etti, dergiye yazı yollayan olmadı, dergi kendi yapay zekasını geliştirip işlerin aksamamasını sağladı sağ olsun.
- E3 kapaklı sayımız yok satti, bulamayanlar sınır kapılarına akın etti, sonra yaptıkların şeyin anlamsız olduğunu anlayıp geri döndü.
- Oynamaya değecek hiçbir oyunun çıkmamasından ötürü The Crew 2'ye bile muhtaç duruma gelindi. Sonat bile kendini kaybedip oyunu astronomik bir rakamla ödüllendirdi, hemen kendisi alaşağı edildi.

Neden dergi, dergi diye ısrarcıyız?

Devir olmuş gelecek, biz hala kağıda basılan harfler ve resimlerle iş yapmaya çalışıyoruz. Olacak şey mi?! Aslında olması gereken bir şey. Nedenleri de basit...

- Dergi kağıda basılmadığında tüm ruhunu kaybediyor. Okunmuşluk izleri taşıyamıyor, ruhsuzlaşıyor.
- Dergi kağıtta olduğunda dilerseniz kenarını kıvırıp beğendiğiniz sayfaları işaretleyebiliyorsunuz.
- Dijital ortamdaki bir dergiyi okumak için şarj, tablet veya telefonun o an nerede olduğu, başkasının o cihazla bir işi olup olmadığı gibi konular devreye giriyor.
- Dijital dergi okumak istediğinizde bir Whatsapp mesajı, bir Instagram gönderisi veya herhangi başka bir konu anında konsantrasyonunuzu yerle bir edebiliyor.
- Basılı dergiyi dilerseniz rulo yapıp yanınızda taşıyabiliyorsunuz, dilerseniz ikiye katlayıp çantanızın en ücra köşelerine iteleyebiliyorsunuz.
- Yan yana dizilen dergiler insanların koleksiyon yapma genini harekete geçirdiği için müthiş bir tatmin hissi veriyor.
- Tüm bunların toplamında da basılı dergi > dijital ortam gerçeği ortaya çıkıyor.

Zemin olarak poster

Bir başka koleksiyon fotoğrafı da Metehan Öztürk'ten geldi. "Merhaba ben Metehan Öztürk. Halı ve parke konsepti fazla sıkınca baktım olacağı yok, LEVEL posterlerini arka plan yaptım ve koleksiyonumu dizdim." diye not düşüyor koleksiyoner arkadaşımız. Arşivinin daha da büyümesi dileğiyle, ellerine sağlık Metehan!

HABER

BUG Oyun Laboratuvarı

Çok uzun bir aradan sonra LEVEL'da yazıyorum! Bu sefer bir anlamda yazarlığı bırakmama neden olan BUG oyun yapılanmasından bahsetmek için. :) Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı nam-ı diğer BUG, İstanbul'da oyun geliştiriciler için bir komünite merkezi olarak yola çıktı 2012 yılında. Herhalde o vakitler şimdiki gibi bir eğitim ve üretim bandına dönüşeceği kimsenin aklına gelmezdi. BUG Kitchen da zincirdeki son halkamız, "sandbox" ortamımız. Ama bu sefer ben konuşmayacağım, sözü mutfağın müdavimlerine bırakacağım. :) Bekleriz!

◆ **Dr. Güven Çatak**

Umur Akdağlı Master BUG

Burada hem okuyor hem çalışıyorum. :) Oyun yapmak, sektöre girmek ve kendisi gibi insanlarla tanışmak isteyen ama nereden başlayacağını bilemeyenler için mantıklı bir adım Master BUG. Genel olarak öğrencisini teorilere, makalelere ya da teknik bilgilere boğmadan, tatlı tatlı, alıştıra alıştıra sektörle tanıştırıyor. Birçok oyun geliştiricisinin yolu bir şekilde, workshoplar olsun Global Game Jam gibi etkinlikler olsun BUG Kitchen'a düşüyor. Bu insanlarla tanışmak ve geliştirme tecrübelerinden faydalanmak mümkün. Ayrıca çalışacak alanım yok diyorsanız, mutfak size imkan ve ortam sağlıyor. Ya da çok güzel bir projem var ama ekip yok diyorsanız, hali hazırda projenize katılabilecek birçok kişiye burada ulaşabiliyorsunuz. Kısacası güzel insan dolu BUG Kitchen. Burada kurduğumuz Suji Games ve ilk oyunumuz Misa! bu sinerji için çok güzel bir örnek.

Can Oral Cultic Games

Ekibin yaratıcı yönetmeniyim. Üç yıldır korku içerikli atmosferik rol yapma oyunumuz "Stygian: Reign of the Old Ones" üzerinde çalışmaktayız. Demosuna Steam'den ulaşabileceğiniz Stygian, H.P. Lovecraft isimli korku yazarının evrenlerinde geçen bir RPG. Söze BUG ve Cultic Games'in, yaklaşık iki yıldır Türkiye'de pek de türüne rastlanmayan cinsten bir iletişim ve etkileşim içerisinde olduğunu söyleyerek başlamalıyım. Kendini zor yoldan bu alanda eğitmek durumunda kalmış bir ekip olarak tecrübelerimizi gerek atölyeler, gerekse Güven Hoca ile vermekte olduğum "Fundamentals of Game Design" dersleri üzerinden öğrencilerle paylaşmaya koyulduk. Sadece iki yıldır bu yolculukta olmamıza rağmen, kendi öğrencilerimin başarabildiklerine bakarak söyleyebilirim ki, bu ivme ve motivasyonla devam edersek buradan çıkan oyunlar, giderek daha geniş kitlelere ulaşacak ve oyuncuların algı dünyalarında güzel izler bırakacaklar.

Efe Alaçamlı Master BUG

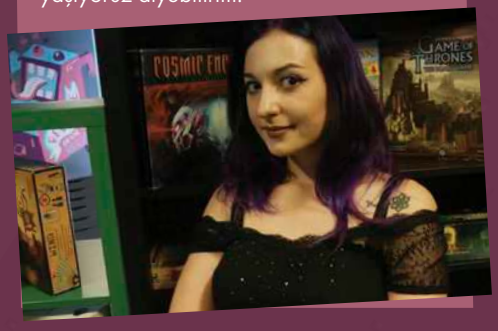
Mutfakta hem öğrenciyim hem de öğretmen! :) Oyun Tasarımı masterı yaparken bir yandan BUG Jr öğrencilerine ders vermekteyim. Aynı zamanda kendi deneysel oyunlarımı yapan bağımsız bir oyun geliştiriciyim. BUG Kitchen, öğrenciler de dahil sektörden farklı çalışma disiplinlerine sahip insanları bir araya getiren, dijital ve fiziksel oyun geliştirmek isteyenler için mükemmel bir toplanma ve elbette oyun oynama alanı. Oyun yapım aşamalarında karşılaştığım sorunlara çözüm bulmak ve fikir alışverişi yapmak istediğimde kendimi mutfağa atıyorum! Son olarak, öğretmek kişinin kendisine gerçekten çok fazla şey öğretiyormuş. :)

Aycan Karataş BUG Jr

BUG Kitchen gerek samimi ortamıyla gerekse yoğun temposuyla Jr'lara alternatifsiz bir ortam sağlıyor. Game Jam'ler ile birlikte kısa zamanda güzel projeler çıkarmak ve farklı insanlardan farklı şeyler öğrenmek için mutfak bize sosyal bir ağ oluşturuyor. Bu sektörün en yenileri olarak hem yüksek lisans öğrencileriyle hem de sektörden nitelikli oyun geliştiricileriyle aynı ortamı paylaşmak deneyim kazanmamıza yardımcı oluyor. Mutfağın eğlenceli tasarımıyla birlikte sadece oyun yapmanın değil oyun oynamanın da keyfine varıyoruz. :) Bir BUG Jr üyesi olarak Kitchen bize hayallerimizin ilk ve en önemli adımını atmamıza olanak sağlıyor.

Ecehan Akan BUG Lab

Tez aşamasındaki bir Master BUG öğrencisiyim. Aynı zamanda BUG Lab idari asistanı ve Unity merkezinin koordinatörüyüm. Aslında "oyun"un mesleğim haline dönüşü, bir Global Game Jam'e tesadüfen katılmamla başladı. Mühendislik çıkışlıyım, ilgili yazılımlara uzak olan halimle mastera başvururken tedirgindim. Dönem arkadaşlarım arasında felsefe ve turizm gibi farklı alanlardan mezun olanları görünce şaşırdım ve rahatladım. Sevdiğin bir şeyi mesleğin haline getirmek için asla geç olmadığını ancak o zaman fark edebildim. Oyun oynamanın bir ödev olabileceğini burada öğrendim. Akademik olarak nispeten yeni bir alan olsa da oyun çalışmaları artık çok daha aktif ve popüler. Mutfakta günlük hayat ise tek kelimeyle kaotik! :) Lisans ve master öğrencilerinin dönem projelerinden, bir arada takıldıkları 48 saatlik Game Jam'lere kadar birbirinden farklı üretim süreçlerini oyunun mutfağında yaşıyoruz diyebilirim.



Fırat Alpaydın BUG Jr

Ben Fırat, BUG Jr öğrencisiyim. Oyun programcılığı ile ilgileniyorum. Mutfakta çok güzel etkinliklerimiz oluyor, özellikle Game Jam dediğimiz, temanın açıklanması ile birlikte başladığımız 48 saatlik aralıksız oyun geliştirdiğimiz maratonlar çok eğlenceli geçiyor. BUG ailesine katıldıktan sonra birçok bu tip etkinliğe katıldım ve hepsinde birbirinden eğlenceli yeni insanlarla tanıştım, hatta ödüller kazandım. Projelerimizi burada geliştirip bir anlamda pişirip profesyonel iş ortamlarına sunabiliyoruz. En son katıldığım Tahran Istanbul Play etkinliğinde kazandığım ödül sayesinde Casual Connect Sırbistan yolcusuyum. Şu an hatta orada sunacağım mobil oyun projem üzerinde çalışıyorum. Mutfakta kesinlikle her konuda yardım alabileceğiniz birini bulabiliyorsunuz.

Dr. Çakır Aker BUG Lab

BUG Lab koordinatörü ve araştırma görevlisiyim. Mutfakta oyun ve oyuncu deneyimi konularında çalışmalar yürütüyorum. Geliştirilen oyunlar kadar oyuncu deneyimlerinin de önemli olduğunu düşünüyoruz. Bu anlamda mutfak bünyesinde genel adıyla kullanıcı deneyimi üzerine çalışmalarımız oluyor; oyunların oyuncuların gözünden analizi için 'playtest' seansları düzenliyoruz. Profesyonel oyun tasarımcıları ve oyun tasarımı öğrencilerinin burada bir arada gelebilmesi, oyun deneyimi ve duygusu üzerine derinlemesine araştırmalar yapmayı mümkün kılıyor.

SUMMONERS WAR

Büyük ödül, büyük turnuva

Com2uS tarafından geliştirilen mobil aksiyon-RPG oyunu Summoners War, türünün en popüler örneklerinden bir tanesi. 2014'te tüm dünyada lansmanı yapılan mobil oyun, en çok kar getiren RPG oyunları listelerinde, App Store için 98 ülkede, Google Play için ise 95 ülkede 1. sırada yer almış durumda. 1000'den fazla benzersiz karaktere sahip Summoners War, oyuncularına istedikleri zaman, istedikleri yerde oynayabilecekleri mükemmel bir mobil RPG deneyimi sunuyor. Geçtiğimiz ay Summoners War'ın 2018 Dünya şampiyonasının tarihleri açıklandı. Kayıt detayları ve Summoners War Dünya Arenası Şampiyonası ile ilgili daha fazla bilginin www.summonerswar.com adresinde olan oyunda, dünya çapındaki oyuncular 110,000$'lık ödül havuzu için yarışacak. Turnuva Tokyo, Los Angeles ve Berlin'de üç bölgesel kupadan ve Seul'deki büyük finalden oluşacak. Berlin'deki turnuva 22 Eylül'de gerçekleşecek. Etkinlikte yarışacak 8 oyuncu, 12 Ağustos'ta yapılacak online eleme etabı ile belirleniyor. Diğer bölgesel turnuvalar 25 Ağustos'ta Tokyo'da ve 8 Ekim'de Los Angeles'ta oynanacak. Bölgesel turnuvalar tamamlandıktan sonra, 13 Ekim'de Seul'de gerçekleşecek büyük finalde dünyanın en iyi 8 oyuncusu birincilik için kafa kafaya gelecek. Tüm Summoners War müdavimlerine duyurulur! ◆

THE CYCLE

Dost eli uzatana silah yöneltilmez

Spec Ops: The Line'ı oynayanlar el kaldırsın. Pek fazla değiliz, değil mi? Oyunun arkasındaki isim, Yager yeni bir Spec Ops oyunu üzerinde çalışmak yerine, günümüzün yeni fenomeni Battle Royale'e doğru kayan bir yapımla uğraşmayı yeğlemişe benziyor. Bu çalışmanın ismi de The Cycle olarak belirlenmiş. The Cycle aslına bakarsanız tam bir Battle Royale değil. Biraz MOBA, biraz Battle Royale, biraz aksiyon... Yaklaşık 20 dakika sürecek olan maçlarda toplamda 20 kişi karşı karşıya gelecek. Dilersek maça başladığımız gibi yakınımızda beliren oyuncuya saldırabileceğiz, dilersek de onunla antlaşma yoluna gideceğiz. Bunu yapmamızın nedeniyse basit... Oyun sıradan bir Deathmatch mücadelesi olmayacağı için, başarılı olmak için bazı görevler yapmamız gerekeceği belirtiliyor. Bu görevleri yaparken de yapay zekaya sahip düşmanlarla mücadele edeceğiz. Bazıları o kadar güçlü olacak ki tek başımıza üstesinden gelmemiz pek mümkün olmayacak; burada da diğer oyuncularla birlik olma yoluna gitmek gerekecek. Farklı farklı görevlerin verilmesi maçların dinamiğini bir hayli değiştireceğe benziyor ve Yager de bu özellik sayesinde oyunun benzerlerinden sıyrılabilmesini umut ediyor.
The Cycle şu an için sadece PC (Steam) için geliştirilmekte ama konsollara uyarlama konusu da masada. Kapalı alfanın da bu ay içerisinde oyunculara sunulması bekleniyor. Bakalım The Cycle online aksiyon ortamında ne kadar başarılı olacak... ◆

CALL OF CTHULHU: THE OFFICIAL VIDEO GAME

Akıl sağlığını koruyamayan deliliğin dağlarına gider

İlk defa 2014 yılında açıklanan Call of Cthulhu, Sherlock Holmes oyununun yapımcısı Frogware'in ellerindeydi. Ardından ilginç bir şekilde Cyanide'e geçiş yaptı oyun ve iki yıl boyunca da ne ses, ne de seda çıktı. Bu süre içerisinde oyun geliştirildi mi bilemiyoruz ama geçtiğimiz ay nihayet oyunun çıkış tarihi açıklandı.

Focus Home Interactive tarafından dağıtımı yapılacak olan Call of Cthulhu, bildiğiniz üzere H.P. Lovecraft'ın imzasını taşıyor. İlginç bir şekilde oyun Lovecraft'in hikayesi yerine 1981 yapımı masaüstü oyundan esinleniyor ve onu konu alıyor. Hikayede Edward Pierce adındaki bir detektifin rolünü üstleniyoruz. Boston'ın yakınlarındaki Darkwater Adası'na seyahat eden Pierce'ın amacı, burada bir süre önce ölen kocaman bir ailenin ölümlerinin ardındaki sır perdesini aralamak.

Oyun silahlarımızı bolca ateşleyeceğimiz bir aksiyon oyunu olmak yerine daha yavaş tempoda ilerleyecek. Komşuları dinleyecek, araştırma yapacak, ipuçları toplayacak, belgeleri okuyacak ve bu sırada akıl sağlığımızla oynayan öğelerden uzak durmaya çalışacağız. Oyunda ilginç bir "akıl sağlığı" sistemi kullanılacağı açıklanıyor. Eğer garipliklere fazla maruz kalırsak, karanlık bir köşeden bize göz kırpan ahtapot benzeri yaratığı inatla incelemeye çalışırsak yavaştan delireceğiz ve bu da oyunun sonunun geldiği anlamını taşıyacak.

Unreal Engine 4 sayesinde şahane bir görselliğe sahip olan oyun 30 Ekim'de piyasaya çıkıyor ve PC, PS4 ve Xbox One için geliştiriliyor. ◆

MY HERO: ONE'S JUSTICE

Naruto out, Midoriya in!

Yüzlerce bölümden sonra yerini Boruto'ya bırakan Naruto'nun devri geçti diyebiliriz. My Hero Academia ise yeni yıldızımız –ki o bile yeni sayılmaz artık. Eğlenceli konusu ve karakterleriyle dikkat çeken bu animenin bir dövüş oyunu olmazsa olmazdı ve Bandai Namco konuya el atarak My Hero: One's Justice'ı duyurdu.

My Hero Academia'yı izleyenlerin yakından tanıdığı birçok karaktere ev sahipliği yapan oyundaki kahramanların sıralı listesi aynen şu şekilde: All For One, All Might, Dabi, Denki Kaminari, Eijiro Kirishima, Fumikage Tokoyami, Gran Torino, Himiko Toga, Izuku Midoriya, Katsuki Bakugo, Kyoka, Jiro, Momo Yaoyorozu, Muscular, Ochaco Uraraka, Shota Aizawa, Shoto Todoroki, Stain, Tenya Iida, Tomura Shigaraki ve Tsuyu Asui. Ön sipariş bonusu olarak da Endeavor'a sahip olabiliyorsunuz.

Oyun aynı Naruto oyunları gibi Cel Shade grafikler eşliğinde, tamamıyla üç boyutlu bir ortamda, bolca tekme ve yumruk eşliğinde oynanacak. Kahramanımızı seçtikten sonra yardımcılar da belirleyerek onları dövüşlerde yetenekleriyle konuk edebileceğiz. Birçok farklı bölüm bulunacak oyunda savaş alanlarının belirli kısımlarını patlatmak ve yeni yollar açmak da mümkün olacak. Duvarlarda koşacak, havada süzülecek ve dövüştükçe yükselen "süper barımız" dolduğunda ultra hareketimizi yaparak ekranda şahane görüntülerin belirmesini sağlayabileceğiz.

26 Ekim'de PC (Steam), PS4, Xbox One ve Switch için çıkacak olan oyunu tüm anime meraklıları takibe almalı. ◆

SON DAKİKA!

◆ Monster Hunter World'ün PC versiyonu nihayet bu ayın 9'unda (Tuna'nın doğum gününde.) piyasaya çıkıyor.

◆ **26 Ekim'i takvimlerinizde güzelce işaretleyin zira tam o gün, Castlevania'nın ikinci sezonu Netflix'teki yerini alacak.**

◆ 22 Şubat 2019'a ertlenen Metro Exodus, Anthem, Days Gone ve Crackdown 3 ile çakışacağını bilmiyordu. Belki yeni bir erteleme veya öne çekme olabilir...

◆ **Valve hilecilere karşı açtığı savaşında geçtiğimiz ay, sadece bir haftada 95 bin kişiyi sistemden atarak resmen bir çığır açtı. Anlaşılan hilecilere artık göz açtırılmayacak.**

◆ Horizon: Zero Dawn'un arkasındaki isim, Guerilla Games Amsterdam'da yepyeni bir ofise geçiyor. Bunun nedeni de artık oyunları daha kısa sürede piyasaya sürmek. Bunu sağlamak için 150 kişiyi de işe aldıklarını belirtiyorlar.

◆ **Artık World of Warcraft üyeliği başlattığınız takdirde Battle for Azeroth'a kadar olan tüm genişleme paketlerine de sahip olabileceğiniz açıklandı. Güzel bir hamle...**

◆ Eskimekten geri duran Middle Earth: Shadow of War'un tüm mikro ödeme mekanikleri ortadan kaldırıldı. Artık paranız cebinizde kalacak.

◆ **Pek sabırsızlık yaratmasa da iyiden iyiye merak etmeye başladığımız Darksiders 3'ün çıkış tarihi 27 Kasım olarak belirlendi.**

◆ **Eylül ayında çıkmasını beklediğimiz ani**me stili Dark Souls oyunumuz Code Vein'in 2019 yılına ertelendiği açıklandı. Ertelemenin nedeni ise belirtilmedi.

◆ **Denizler altında bol bol araştırma yapmamıza olanak tanıyan Subnautica'nın PS4 versiyonu 2018'in sonlarında geliyor. PC'de oyunu oynamamış olanlar için güzel bir haber.**

◆ Microsoft, bu ayın 21'inde gerçekleşecek olan Gamescom oyun fuarında yeni oyun donanımlarını göstereceğini açıkladı. Yepyeni bir konsol göreceğimizi düşünmüyoruz ama Xbox One'la uyumlu yeni cihazlarla tanışacağız gibi duruyor.

XBOX ONE

THE LIGHT KEEPS US SAFE

Fakat kırmızı ışıktan uzak dur...

Big Robot adlı firmayı tanıyorsunuz... Onlar Sir, You Are Being Hunted adlı enteresan survival oyununun arkasındaki isim. Big Robot 2013 yılında piyasaya sürdükleri bu oyundan sonra bir başka proje üzerinde, The Light Keeps Us Safe'te çalışmaya başladı ve emeklerinin meyveleri yavaş yavaş görücü karşısına çıkıyor.

Oyunda, Dönüş adlı romandaki gibi gökyüzü bir anda yok oluyor ve yerine simsiyah bir boşluk geliyor. Dünyanın kontrolü de garip makinelere kalıyor. Post-apokaliptik bir dünyada yaşam mücadelesi vermemize zemin hazırlayan oyun, her bölümde rastgele yaratılan alanlarla, farklı mücadeleler sunmayı hedefliyor. Hayatta kalmak ve tuzaklara yakalanmamak için ışık kaynaklarını kullanmamız gerekecek ama kırmızı ışıklardan pek hayır geleceğini düşünmüyoruz. Tüm bunlara ek olarak "The Light" adındaki enteresan ışık da oyunda önemli bir rol oynayacak; hikayeye göre herkes bu ışığa yolculuk etmiş...

11 Ekim'de Steam üzerinden erken erişime sunulacak olan The Light Keeps Us Safe, survival ve bulmaca türlerini sevenlerin ilgisini çekebilir. ◆

AI: THE SOMNIUM FILES

Katil kim?

Zero Escape adında bir visual novel (Bol diyaloglu, sıfır aksiyonlu, bir kitap okurcasına oynadığınız Japon oyunları.) serisi var –ki seriye adım atanlardan kimse hayal kırıklığına uğramadı. 999: 9 Hours 9 People 9 Doors, Virtue's Last Reward ve Zero Dilemma yapımlarından oluşan bu serinin yapımcısı Kotaro Uchikoshi adında yetenekli bir Japon arkadaş. Zero Escape ile bir fenomen haline geldi ve herkes onun yeni oyunun beklemeye başladı, Anime Expo 2018 imdada yetişti. Uchikoshi'nin yeni oyununu adı AI: The Somnium Files. Yine bir visual novel olmasını beklediğimiz oyun Tokyo'nun gelecekteki halinde geçiyor ve bizi sibernetik bir göze sahip olan bir detektif, Kaname Date'nin rolüne oturtuyor. Date bu gözü sayesinde insanların beyinlerine giriyor ve insanların anılarını "somnium" olarak nitelendirilen bir rüya alemi olarak görüntüleyebiliyor. Date'nin bunu yapmasındaki amaç ise bir gözü oyulmuş halde bulunan bir ceset... Ana karakter tasarımcısı olarak No More Heroes ve Fire Emblem: Awakening'de bolca rolü bulunan Yusuke Kozaki yer alıyor ve tüm bu güzel gelişmelerle beklenecek yeni bir oyun ortaya çıkıyor. PC, PS4 ve Switch sahiplerinin gözü bu oyunda olsun. ◆

Assassin's Creed **Odyssey**

Origins ile yeni bir soluk bulan serinin en son macerası için Ege'ye açılıyoruz...

Sayfa 20

İLK BAKIŞ

Heyecan Metre
Oyunun potansiyelini 5 üzerinden değerlendiriyoruz

5

2102
2102 senesi Fallout için önemli. Eski ismiyle Richard Grey, Mariposa Askeri Üssü'ne girip maruz kaldığı virüs yüzünden mutasyon geçirip Master adını alacak ve Super Mutant ordusunu kurmaya başlayacaktır.
◆

Yapım *Bethesda Game Studios* ***Dağıtım*** *Bethesda Softworks* ***Tür*** *RPG* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Web*** *fallout.bethesda.net* ***Çıkış Tarihi*** *14 Kasım 2018*

Fallout 76

3 ★★★

Çorak topraklar nükleer bomba yağmuruna tutulduğundan beri böyle zulüm görmedi arkadaş!

Sözüm sizlere Todd Howard ve saz arkadaşları, hemen alınmaca darılmaca olmasın. Arada şöyle kaşlarını çatan arkadaşlar gördüm, onları tenzih ederim.
E3 ile birlikte büyük duyurusunu yapan Fallout 76 hakkında o kadar çok yazılıp çizildi ki etraftaki doğru bilgileri bulup derleyebilmek bir hayli zor oldu. Kaldı ki Bethesda bile oyun hakkında doğru dürüst açıklamalarda bulunamıyor. Aynı görüntülerden derlenmiş oyun içi videolarla da yetinmek imkansız. Ama bir Fallout aşığı olarak elimden geldiğince, sizleri yeni çorak topraklar maceramıza hazırlamak boynumun borcudur.

Islah Günü

Fallout 76, serinin en erken dönemini anlatan oyun olacak. 2077'da kopan Büyük Savaş'ın üstünden 25 yıl geçmiştir ve bizim de içerisinde bulunduğumuz Vault 76'nın kalın kapıları sonunda dış dünyaya açılmıştır.
Açılan bölge Fallout oyunlarından aşina olduğumuz bir bölge değil. Batı Virginia'nın ormanlarla kaplı topraklarında, Fallout 4'ün tam dört katı büyüklüğünde bir haritada gezineceğiz. Gezineceğiz gezmesine fakat bu sefer yalnız olmayacağız. Fallout 76'yı arkadaşlarınızla oynamak da mümkün.
Evet efendim, 27 Ekim 2102 olarak takvimlere yazılacak Reclamation Day kutlamasıyla oyuna dalacağız. Peki oyunda neler olacak? Yukarıda da bahsettiğim üzere Bethesda, oyun hakkında çok net açıklamalar yapmaktan kaçındı. Sadece multiplayer odaklı bir oyun olacağından ve türünün de kendine has "yumuşak başlı hayatta kalma" türüne gireceğinden bahsettiler.
Buna göre siz ya da arkadaşınız öldüğünde tüm ilerlemeniz çöpe gitmeyecek. Hayatta kalma oyununda öldükten sonra bir cezalandırma sisteminin olmamasını pek garip karşıladım açıkçası. En azından tecrübe puanı kaybı ya da üzerimizdeki bazı nesnelerin hasar görmesi gerekli diye düşünüyorum. Açıklamalara göre oyuncular çok büyük bir cezalandırmaya uğramadan, oyuna kaldıkları yerden devam edebilecekler. Eğer size destek veren arkadaşlarınız varsa bu süreci daha kolay atlatmanız olası.
Oyunun tek başına da oynanabileceği Todd Howard tarafından açıklandı fakat bunu kendimize ait bir haritada yapamayacağız. Oyunu mutlak suretle online platformda, resmi bir server üzerinden oynamanız gerekiyor. Dilerseniz yanınıza kimseyi almayıp yalnız kurt olarak dolaşabilirsiniz. Yine de server içerisinde sizden başka oyuncuların da olacağını unutmayın!

Kafamıza Bombalar Yağacak

Fallout'un ilk kez online arenaya geçmesi kafalarda birçok soru işareti belirmesine de yol açtı. E3 konferansında bu soruların bir kısmı cevaplasa da halen cevaplanmayan sorular var. Örneğin, serinin en sevdiğim özelliklerinden biri olan V.A.T.S., Fallout 76'da da olacak. Ama bu özelliği kullandığınızda oyun bir anda donmayacak. Bunun yerine oyuncu hareketlerinin biraz yavaşlayacağı ve özelliği kullanan kişinin daha iyi hedef alacağı belirtiliyor. Bu da demek oluyor ki karşımızda V.A.T.S. bozması yeni bir dövüş özelliği var. Hadi diğer oyuncularla uğraşmayı bir kenara bıraktık, peki haritanın içerisini (Unutmayın harita Fallout 4'ün dört katı büyüklüğünde!) dolduracak neler var? Videolardan gösterildiği kadarıyla sürüsüne bereket mutasyona uğramış canavar ve hayvanlar var. Batı Virginia halk hikayelerinden etkilenerek tasarlanmış Mothman, Flatwood Canavarı gibi yeni rakiplerimiz olacak. Hatta devasa bir tembel hayvanla bile çarpışabileceğiz.

Bunların dışında oyunda Fallout serilerinden aşina olduğumuz çeteler, soyguncular olmayacak çünkü rivayete göre bölgeye ayak basan ilk "insanlar" biz olacakmışız. Biz derken, o an serverda kaç kişi varsa o kadar işte...

Bu durum Fallout 76'nın hikaye anlatıcılığı kısmını tamamen ortadan kaldıracak gibi gözüküyor. Zaten Fallout 4 ile bu alandan uzaklaşmaya başladıklarını hissettirmişlerdi. Fallout 76'da da görevleri insanlardan değil, robotlardan, yapay zekalardan, bilgisayar ve holokasetlerden alacakmışız. Todd Howard'ın iddiasına göre böyle yaparak her oyuncu kendi hikayesini anlatabilecekmiş. Bana kalırsa oyunun hayatta kalma kısmına abanıp hikayeden kısmaya karar vermişler.

Fallout'u Sizden Öğrenecek Değiliz!

Açıklama biraz zorlama gelse de Fallout 76 içerisine yerleştirdikleri C.A.M.P. adı verilen zamazingo, kendi kendine durumu açıklar nitelikte. Bölgede savaştan sağ çıkan insan neredeyse yok! Sadece Vault 76'dan çıkan insanlar var ve yeni yerleşim yerlerini onlar kuracak (Yani biz ve diğer oyuncular). İşte bahsettiğim C.A.M.P. isimli alet sayesinde istediğimiz yere kamp atabileceğiz (Batı Virginia'da Kamp Atılacak En İyi 10 Mekan İçin Tıklayın).

Kamp dediğime bakmayın. Bu alet sayesinde kendi ufak kasabamızı oluşturma şansımız var. Alanın büyüklüğü ne kadar olacak henüz bilinmiyor fakat oyunda edinilen tecrübe puanları ya da toplanan ekipmanlarla C.A.M.P. aletimizin alanını artırabileceğimizi düşünüyorum. Yoksa oyuna dört arkadaş girip ufacık yere sığmaya çalışırsak, olay çıkar! Fallout 76'nın bana kalırsa en keyifli kısmı da bu yerleşim yeri kurma olayı olacak. Fallout 4'te ana hikayeden sıkıldıkça, Sanctuary'e gidip kasabaya çeki düzen vermeye çalışıyordum. Oraya ev yapayım, buraya yatak döşeyeyim, şurada ufak bir bahçem olsun derken resmen oyunun içerisinde emekli hayatı yaşamaya başlamıştım. Bethesda, Fallout 4 ile craft (Zanaat) işine ne kadar zaman ayırdıklarını kanıtlamıştı. Yine de Fallout'un yaratıcı babalarından Tim Cain'in sözleri de kulaklarımda çınlıyor, "Amacım kıyamet sonrası bir dünyayı gezmek ve etkilerini araştırmak üzerineydi, daha iyi bir plazma silahı yapmak üzerine değil."

Zaten Bethesda, yıllar içerisinde inşa edilmiş Fallout evrenini de geriye dönük olarak silmeye (Retcon) başladı. Kim takar Tim Cain'i? Bugüne kadar doğru bilinenleri yavaş yavaş çıkarıp kendi istekleri doğrultusunda hikayeye oturttular. Örneğin, bir reddit kullanıcısı fragmanlarda Brotherhood of Steel arması bulmuş. Oyunun geçtiği tarihte daha o ekip kurulmamıştı. Aynı zamanda Fallout 76'da Super Mutantlar'ın olacağı söyleniyor. 2102 tarihinde Super Mutantlar, batı sahilinde yeni yeni ortalıkta gezinmeye başlamıştı. Tabii Batı Virginia'nın hemen doğusunda bulunan Washington sınırları içerisinde Vault 87 mevcut. Bu barınakta F.E.V. ile deneyler yapılıp Super Mutantlar yapılmaya çalışıldığını biliyoruz. Belki buradan gelmiş olabilirler ama o zaman Fallout: New Vegas'ta bahsi geçen, batıdan doğuya doğru harekete geçen Super Mutant göçünün hiçbir anlamı kalmıyor. Sevgili Bethesda, bu oyunu oynamayı bilmiyorsun sanırım.

Fallout 76 şu an için pek umut vadetmiyor. Bethesda, bugüne kadar yakalayamadığı oyuncu kitlesini farklı bir türle yakalamayı amaçlamış olabilir. Trene son anda binmeyi başarırlarsa ne ala, artık bu türün de modası geçmeye başladı. Tabii bir de üzerinde bayağı bir vakit ve para harcadıkları Creation grafik motorunun da miadı dolmadan tekrar kullanmak istiyorlar. Yoksa Elder Scrolls VI'dan nasıl para kazanacaklar?

◆ **Özay Şen**

T51 Power Armor çoğu Fallout tutkununun kişisel favorisi

Leonidas'ın mızrak başı sağlam bir silah olacağa benziyor...

Yapım *Ubisoft* ***Dağıtım*** *Ubisoft* ***Tür*** *Aksiyon - RPG* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Web*** *assassinscreed.ubisoft.com* ***Çıkış Tarihi*** *5 Ekim 2018*

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

3

This. Is. Sparta!

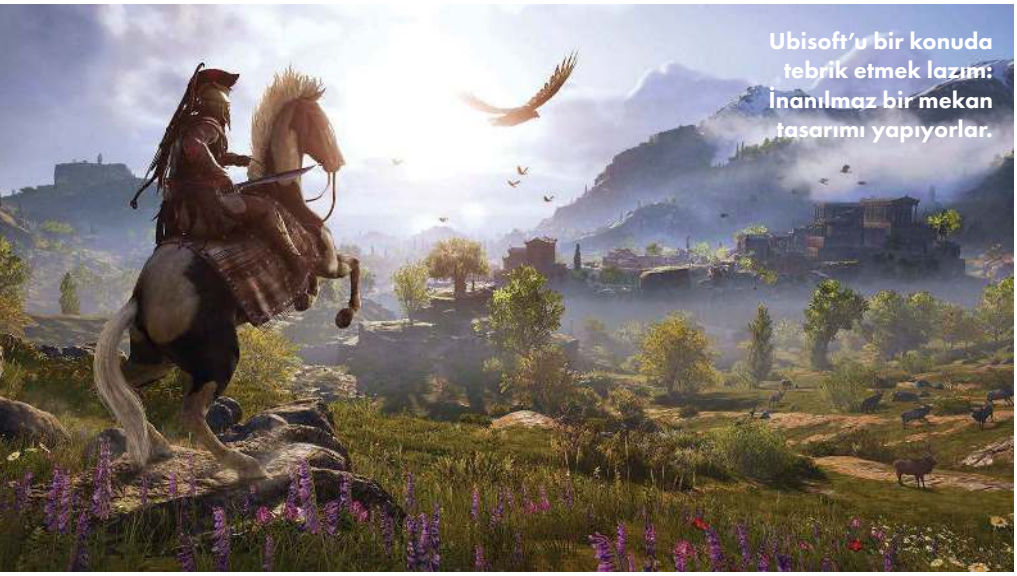
Bu ayki kapak konumuz için karar verirken yine gitgeller yaşadık. Ayın başında direkt olarak kapağın AC Odyssey olmasına karar verdik, daha sonra daha yenilikçi, daha farklı bir oyunun kapakta daha iyi duracağına karar verdik ve sonuç, elinizde tuttuğunuz LEVEL'daki gibi oldu...
Bu demek değil ki AC Odyssey kötü bir oyun olacak. Hatta baştan belirteyim, oyunun kötü olma olasılığı yok. Fakat klasik olma olasılığı da yok bana sorarsanız. Hatta ve hatta AC Origins'i hakkını vererek oynayıp bitiren ve DLC'leriyle de vakit geçiren yorgun kişiler bu oyunu ilerletmekte zorlanacaktır diye de düşünmüyor değilim...

Alexios ve Kassandra'nın öyküsü

Seride bir –yarı- ilk olarak iki karakterden birini seçmemize olanak tanıyor AC Odyssey. (Daha önce Syndicate'ta böyle bir durum söz konusuydu ama tam bir seçim sayılmazdı.) Bir erkek, bir dişi karakterin oyuna eklenmesiyle artık sakallı bir adama zorunlu tutulmayacağız. Her iki karakter arasında oynanış açısından bir farklılık olmayacağı da söyleniyor.
Olaylar ise artık bildiğiniz üzere Antik Yunan'da geçiyor. Sene M.Ö. 431, Peloponez Savaşı'nın en hiddetli dönemi. Bir tarafta Yunan eyaletlerinden Delian ittifakı (Atina), diğer tarafta Peloponez ittifakı (Sparta). Her iki ittifak da Yunanistan'ın kontrolü için savaşıyor.
Biz de bu savaşın ortasındaki adamı veya kadını kontrol ediyoruz daha önce söylediğim gibi. Kahramanımız Kral Leonidas'ın soyundan geliyor lakin onun gibi bir kraliyet üyesi değiliz. Hatta ülkeyi felakete sürükleyeceğimiz düşünüldüğü için çocukken bir yamaçtan aşağı bırakılmışız. Yine de Leonidas'ın mızrak başını taşıma şansımız olmuş ve bunu aynı önceki oyunlarda yer alan Hidden Blade gibi kullanabiliyoruz. Peki Yunanistan ve Alexios-Kassandra ikilisi, Peloponez Savaşı "Creed" efsanesinin neresinde yer alıyor. Şöyle söyleyeyim, hiçbir yerinde. Eski oyunların Templar-Assassin mücadelesi bu oyunda yok denecek kadar az zira kahramanlarımız bile birer Assassin değil. Yani AC Odyssey için Ubisoft'un AC isimli bağımsız RPG denemesi diyebiliriz.

Loot, görev, silah ve dahası

Ubisoft'un AC Origins ile aynı anda geliştirmeye başladığı AC Odyssey için kolay bir tanımlama yapabiliriz: AC Origins'in mavi ve yeşil renk paletiyle renklendirilmiş versiyonu. Oyunda o kadar çok şey AC Origins ile aynı ki... Dövüş sistemi, bol bol RPG öğesi, Bayek'in sahip olduğu kuş, denizde gemi kullanabilme... AC Origins'i oynayanlar için alışma süresi 5 dakikayı geçmeyecektir. Tabii yenilikler de yok değil. Örneğin diyalog seçimleri... Ubisoft'un iyice sağlam bir RPG yapma hevesinde olduğunu biliyoruz zaten ve bunu sağlamak için de diyaloglarda çeşitli seçimler yapmamıza olanak tanıyacak. Bunlar da çeşitli duygu hallerine bağlı olacak. Mesela bir konuya sinirli de yaklaşabileceğiz, umursamaz da, sevgi dolu da... (Romantik seçeneklerin de oyunda olacağı belirtiliyor.) Ne var ki bu seçimlerin



Ubisoft'u bir konuda tebrik etmek lazım: İnanılmaz bir mekan tasarımı yapıyorlar.

çoğunun hikayeyi çok da şekillendirmeyeceği belirtiliyor. Zaten iki ittifak arasındaki savaş konusu dışında çarpıcı bir hikayeye de rastlanmıyor.
Diyaloglardaki seçimlerin eğreti duracağını şu anda bile söyleyebilirim. AC Origins'de, özellikle oyunun yarısını geçtikten sonra artık görevlerde ne olup bittiğiyle ne kadar az ilgilendiğimizi hatırlayın. Oyunda o kadar fazla yan görev vardı ki bir süre sonra ne olup bittiğini önemsemez hale geliyorduk. Burada da, özellikle oyunun ilerleyen kısımlarında diyalog seçimleri külfete dönüşecekmiş gibi geliyor.

Açık denizlere yolculuk

Black Flag ile birlikte AC serisine muhteşem bir gemi savaşı olgusunu ekleyen Ubisoft, Odyssey'de de gemi kullanmamızı istiyor. Adrestia adındaki gemimiz, AC Origins'deki uyduruk kayıklara kıyasla bayağı bir büyük ve tam teşekküllü bir gemi. Bununla hem uzun yolculuklar yapabileceğimiz, hem de düşman gemileriyle kapışabileceğimiz söyleniyor. Lakin ortada barut falan yokken çatışmaların biraz yavan geçme olasılığı da yok değil...
Adrestia'yı güçlendirmek, gemimizin tayfasına eklentiler yapmak, daha sonra bu tayfayı çeşitli görevlerde yanımıza almak da olası. Bakalım Adrestia'yı ne kadar seveceğiz...

Tekme at, izi kalsın

Bir Assassin's Creed oyununda ilk başta ne aklınıza gelir? Gizlilik, değil mi? Sonuçta bir suikastçıyız... Yeni oyunda cüppeli bir katil olmadığımız için olayın gizlilik boyutu da bir hayli azaltıyor. Evet, yine gizlenmek ve sürpriz saldırılar yapmak mümkün ama AC Origins'den önceki oyunlarda olduğu gibi oyun bizi bunu yapmaya yönlendirmiyor. Aksine öylesine bir yetenek ağacına sahip olacağız ki direkt olarak düşmanlarımızla yumruk yumruğa dövüşmek isteyeceğiz.
Kahramanlarımızın sahip olacağı yetenek ağacında artık çok daha fazla dövüşe yönelik seçenek olacak. Yayımızla atacağımız okları ateşli hale getirmek ve hatta bunların havada dağılıp yağmur gibi yağmasını sağlamak, yeteneklerimizden sadece bir tanesi. Gamepad'in dört farklı tuşuna atanabilecek olan farklı yeteneklerimiz sayesinde dövüşürken birçok özel yeteneğimizi de gerçekleştirebileceğiz.
Ubisoft'un oyunun tanıtımında gösterdiği "Sparta tekmesi" de en önemli hareketlerimizden birisi olacağa benziyor. Düşmanlarımızı yamaçtan aşağı atmak veya kalabalık dövüşlerde nefes almak için kullanabileceğimiz bu tekme, tam olarak bir Sparta'lıyı kontrol ettiğimizi vurgulayacak.

Sürükleyicilik?

Birçok AC oyununun bocaladığı durum, sürükleyicilik AC Origins ile birlikte tamamıyla ortadan kaybolmuştu, AC Odyssey'de de daha da kötüye gideceğe benziyor. Ubisoft nedense çok fazla görevin ve yapacak çok fazla işin bir oyunu iyi yapacağını düşünüyor lakin nedense insanların "sıkılgan" varlıklar olduğunu da hesaba katmıyor. Dövüş sistemi eğlenceli olabilir, görsellik ve atmosfer de iyi olabilir ama oyunda 28. saatimizi tamamladığımızda halen bir kasabalının kaybolmuş çocuğunu derede aradığımızda işin tadı kaçıyor. Üstelik asıl RPG oyunlarında olduğu gibi görevlerin sonunda bizi ilerideki mücadelelere hazırlayacak ganimetler elde edemiyorsak durum hepten anlamsızlaşıyor. Ne yalan söyleyeyim, AC serisinin saptığı yol beni heyecanlandırmıyor. Evet, ortaya son derece oynanabilir bir oyun çıkacak ama AC isminin barındırdığı özelliklerden de arındırılmış bir aksiyon RPG oyunu, ne kadar anlamlı, emin olamıyorum. Hele ki tüm AC oyunlarını oynamış bünyeler bakalım bu oyunu ne kadar süre götürebilecek...

◆ **Tuna Şentuna**

Yapım *Playground Games* ***Dağıtım*** *Microsoft Studios* ***Tür*** *Yarış* ***Platform*** *PC, XONE* ***Web*** *xbox.com/tr-TR/games/forza-horizon-4* ***Çıkış Tarihi*** *2 Ekim 2018*

Forza Horizon 4

5

Tarihin en iyi yarış oyununun devamı, büyük beklentilerimizle yüzleşmek için geliyor...

Karanlık çağları hızlıca atlayalım. 4D Sports Driving, Test Drive, Pole Position, bling bling, çıtank çotank sesleri, olmayan sürüş fizikleri. Şimdilik unutalım bunları.
Güneş doğduğunda karşımızda Need for Speed'in ilk oyunu vardı. Rüyalarınızda görmek isteyeceğiniz otomobiller ve "kesin bir yerde böyle bir yol vardır" diyebileceğiniz parkurlarla beraber. Sonra, Gran Turismo geldi. Dedi ki Polyphony, "yarış oyunu olacaksa içinde sadece en hızlısı, en pahalısı değil, her türden yüzlerce araç olsun, cennetten çıkma değil, gerçeği gibi gözüken pistler olsun." Çok iyi hatırlıyorum, tamamen hazırlıksız yakalanmıştım. Her şey olması gerekenden daha mükemmeldi. Peki, bu bir yarış oyunuysa, o güne kadar oynadıklarım neydi?

Krala rakip çıkarsa...

Xbox'ın uzaktan gözüktüğü o vakitlerde Microsoft'tan birileri de benim gibi düşünmüş olacak ki birkaç sene sonra Forza Motorsport ile karşılaştık. Sanki birileri Turn 10 Studios çalışanlarını kasvetli bir odaya kapatmış ve "düşünün" demişti, "düşünün ve Gran Turismo'ya rakip olabilecek bir oyun ortaya çıkartın." 230'dan fazla araç ve onlarca pist seçeneği ile gelen oyun, asla Gran Turismo ile aynı platformda kozunu paylaşamasa da rakip olabileceğini kanıtladı ve çıtayı her yeni oyunla beraber biraz daha yukarı çekti. Geldiğimiz noktada Forza Motorsport 7 sadece günümüzün değil oyun tarihinin en başarılı yarış oyunlarından birisi, üstelik bu defa PlayStation tarafında gerçek bir rakibi de yok. En azından Gran Turismo 7 gelene kadar.
Bugünkü konumuz ise serinin Forza Motorsport tarafından bile fazla sevilen "arcade" üyesi Forza Horizon'ın yeni oyunu. İlk oyunla bizleri Amerika'nın uçsuz bucaksız otoyollarına, ikinci oyunla Fransa sahillerine götüren Turn 10 Studios esas voliyi Forza Horizon 3 ile vurmuş, üç ay içinde 2.5 milyon satan FH3, tüm oyun basınından çılgın puanlar alarak firmayı zengin etmişti. Forza Horizon 3, muhtemelen o güne dek tüm platformlarda gördüğümüz en iyi yarış oyunuydu ve 500'den fazla aracı, kocaman açık dünya haritası, binlerce oyun içi etkinliği, çok sayıda oyun modu, muhteşem çalışan Auction House, Drivatar ve Rivals sistemleriyle çıtayı daha sonra gelecekler için çok yüksek bir noktaya koydu. Oyun o kadar derin, o kadar doluydu ki Forza Motorsport 7 bir sene sonra piyasaya çıktığında bile çoğu kimse oyunu tam anlamıyla tüketememişti. Hatta bu durumun FM7'nin satışlarını yavaşlattığı bile söylenebilir.

Playground daha iyisini yapar mı?

Herkesin aklındaki ilk soru bu, haliyle. Açıkçası oyun öyle bir hype yarattı ki, üçüncü oyundaki Avustralya haritasını İngiltere ile değiştirip önümüze getirseler çoğumuzun gıkı bile çıkmazdı. Playground Games ise çok daha zor bir yolu tercih etti. Oyunu gerçekten de ileriye taşıyacak, zaten muazzam olarak oyun içi çeşitliliği artıracak, eski oyuncuların bile FH4'ü "yeni bir oyun" olarak görmesini sağlayacak onca değişikliği önümüze koyarken aldıkları riskin hiç de küçük olmadığını söylemek gerekiyor. Kolaya kaçmamışlar kısaca, başta çuvallasalar bile takdir görecekleri ve hatalarını düzeltecekleri kesin.
Oyun, bu defa bizleri Ortabatı İngiltere, Lake District ve İskoçya'ya götürecek. Güneyde Cotswold'dan kuzeyde Edinburgh'ya uzanan bu haritanın hangi ölçekle bizlere ulaşacağı henüz net olmasa da beklentilerimiz Forza Horizon 3 kadar büyük olacağı yönünde. Araç sayısı konusunda FH4 yine masaya ağırlığını koymuş durumda, çıkış gününde bizimle olacağı açıklanan araç sayısı 430 ve bunun eklentilerle birlikte 500'ü geçeceği de neredeyse kesin. Esas üzerinde durulması gerekenler ise oyunun iç mekanikleri.
Oyunda sadece gece gündüz döngüsü veya hava şartları değil, mevsimler de bulunacak. Sadece basit bir kaplama efektinden bahsetmiyorum üstelik. İngiltere'nin eşsiz doğasının da yardımıyla mevsimler değiştikçe haritanın görünümü, yolun sıcaklığı ve haliyle aracın yol tutuşu da değişecek. Mesela kış mevsiminde donan bir göl sayesinde başka mevsimlerde ulaşamayacağınız bir drift alanına kavuşacak,

yazın hız rekorları kırdığınız McLaren Senna'nızı kötü havalarda garajda bırakmayı tercih edebileceksiniz. Bu mevsim geçişleri aynı sunucudaki tüm oyuncular için aynı anda olacak ve böylece oyunun odaklandığı online tarafta tam bir fırsat eşitliği sağlanmış olacak.

Artık sürekli online!

Evet, oyunun online tarafı artık canınız istediğinde bağlanabileceğiniz bir multiplayer modundan ibaret değil. Playground Games radikal bir karar almış ve eski oyunlarda mükemmel çalışan, ileride çokça taklit edilecek olan Drivatar sisteminin yerine gerçek oyuncuların katıldığı paylaşımlı bir oyun dünyası yaratmış. Buna göre her bir oturumda 72 oyuncu bulunacak ve yarışın ortasında bağlantınız kopsa bile rakipleriniz anında drivatarlara dönüşeceğinden yarışınız helak olmayacak. Bu eski oyunlarda bağlantı veya lag sorunu yaşadığı için yarışı berbat olan oyuncular adına müthiş bir gelişme. Peki, oyunu tek başına oynamak isteyenler kurban mı ediliyor? Hayır, eskiden olduğu gibi tüm oyunu tek başınıza deneyim edebileceksiniz. Muhtemelen ödüller ve tecrübe puanları daha düşük olacaktır ancak bu konuda net bir açıklama yapılmış değil.

Oyundaki bir diğer önemli değişiklik tüm Forza Horizon mantığının üzerine kurulduğu Festival olayının artık tarihe karışmış olması. Bunun yerini artık Horizon Life almış durumda. Biraz Test Drive Unlimited'ı andıran bu sistemde haritada yayılmış 12 evden birisini satın alabiliyor ve haritayı kendi "memleketiniz" haline getiriyorsunuz. İlerlemek için yarış yapmak yanında fotoğraf çekmek, yeni bir skin tasarlamak, modifiye yapmak gibi pek çok seçenek mevcut ve oyun bunlardan birisine ağırlık verdiğinizi fark ettiğinde size bu yönde yeni görevler ve hedefler sunma yoluna gidiyor. Nasıl çalışacağı önemli ancak son derece keyifli gözüküyor ve esnek bir oynanış vadettiği kesin. Ayrıca önceki oyunlardaki Showcase'e benzeyen Horizon Stories ile de kah dublörlük yaparak, kah olmadık araçlarla olmadık şekillerle yarışarak para kazanabileceksiniz.

Başka neler var?

Oyun PC yanında Xbox One X'te 4K/60fps desteği ile geliştiriliyor ve Xbox Game Pass sahipleri tarafından ücretsiz olarak indirilebilecek. FH3'ün en büyük probleminin PC tarafındaki kötü optimizasyon olduğunu düşünürsek bu tarafa ağırlık verileceğini tahmin etmek zor değil. Forza Horizon 4 ayrıca beraberinde bir pist tasarım editörü ile beraber gelecek. Bu da artık sadece ana yollar değil, dağ taşa da pist çizebileceksiniz. Bunun arazi araçlarının oyundaki ağırlığının artması anlamına geldiğini söylemeye gerek yok.

Bir konu daha, oyun iki genişleme paketine sahip olacak ve buna muhtemelen altı-yedi tane araç paketi eşlik edecek. Genişleme paketlerinin haritayı genişletip genişletmeyeceği henüz belli değil ancak Forza Horizon 3'te bu konuda hayli farklı bir yol tercih edildiğinden ben bu ihtimali çok yüksek görmüyorum.

Yerimiz azaldı, bağlayalım. Forza Horizon 4 bu yılın en iyi oyunlarından birisi olma potansiyelini taşıyan bir yapım ve önceki oyunun başarısının sarhoş edip tembelliğe sevk etmediği çok başarılı bir yapımcı tarafından geliştiriliyor. Denenen değişikliklerin bir kısmı hayli cesur, haliyle başlarda bazı aksaklıklara da hazır olmak gerek, yine de günün sonunda en az bir önceki kadar iyi bir oyun beklediğimizi söylememiz gerekiyor. ◆ **Kürşat Zaman**

Yapım *Define Human Studios* ***Dağıtım*** *Define Human Studios* ***Tür*** *Battle Royale* ***Platform*** *PC* ***Web*** *islandsofnyne.com* ***Çıkış Tarihi*** *Erken Erişimde*

Islands of Nyne Battle Royale

3

Unreal Tournament gibi bir Battle Royale oyunu ne kadar mantıklı?

Şimdi burun kıvıranlarınız olacaktır ama daha Fortnite'ın Battle Royale modu kimsenin aklına gelmemişken, PUBG ise anlamsız bir kod yığınıyken vardı Islands of Nyne. 2015 başlarında 40.000 dolar hedefle yola çıkıp 50.000 dolar topladıkları başarılı bir Kickstarter projesi geçiren, aynı yılın sonunda alfa testleri başlayan oyun, nihayet geçtiğimiz ay içinde Battle Royale konseptine iliştirilmiş halde bizlerle buluştu. Peki, ortalık BR oyunu kaynarken Islands of Nyne bize ne vadediyor?

Sizi bilmem ama uzaylıları ve FPS kamera açısını yan yana gördüğümde –yıllarla biriken özlemin de etkisiyle- Unreal Tournament geliyor aklıma. Gençliğimizi internet kafede geçirdiğimiz dönemlerde az mı oynadık? Daha da öyle bir yapım gelmedi. Bir Quake, bir Unreal Tournament gibisi dokunamadı hayatlarımıza.

Şimdilerde insanlar PUBG falan diye heyecanlanıyor ama bizim zamanımızda multiplayer dedin mi bu iki isim gelirdi akla. Gelgelelim Islands of Nyne da atmosfer olarak Unreal'in bi tık altında, daha bi rengarenk yapıda olanı, Fortnite'ın da biraz daha ciddi ve içeriğinde uzaylılar olan hali diyebiliriz. Oyun tam Crysis'in Battle Royale modu diyebileceğim kıvamda aslında. Bunu da hızla yere yaklaştığınızda siz paraşüt açılacak diye beklerken yere zıp diye yumruğu koyması ile gözünüze gözünüze sokuyor. Bu sahne daha ilk maçta günümü şenlendirdi, yalan değil. Hızlı bir oynanış ile birlikte silahların verdiği tepkiler de bir miktar realistik diyebilirim. Kötü değil, aksine isabetli ve verdiği his anlamında da son derece başarılı olmuş. Etrafın renkli olması vs. sizi korkutmasın, rakipler ortamda rahatça gözüküyor. Binalar ve çevre detayları çok göze batmıyor, ilerde daha iyi olacaktır. Oynanış hızlı, oyun hızlı, hayat hızlı. Hızlı düşünüp hızlı karar vermeli ve uygulamalısınız. Bu oyun sizi diğer benzer oyunlardan ayıracak bir tutumla karşılıyor.

Silahların sekmelerini vs. deneyebilmeniz için özel bir başlangıç odası da sizi karşılıyor. Böylece bu yeni deneyimde hangi silaha ne takılır, nasıl seker, birazdan nasıl bir oyun oynayacağız gibi soruları kafalardan siliyor. Bu hızlı oynanışa alışana kadar pat küt ölüp sinir olabilirsiniz. Tekrar tekrar hırs yapıp oyuna başlamanız olası. Erken erişimde olduğu için birkaç günde bir aksayan şeyleri tamir ediyor oyunun geliştiricileri. Daha yolu olmasına rağmen gelecek vadeden bir yapım olarak kenara not alabilirsiniz. ◆ **İlker Karaş**

Kinguin'den dijital olarak satın alın!

Yapım *Masterbrain Bytes* ***Dağıtım*** *Masterbrain Bytes* ***Tür*** *Simülasyon* ***Platform*** *PC* ***Web*** *www.cattleandcrops.com* ***Çıkış Tarihi*** *Erken erişimde*

Cattle and Crops

3

Farming Simulator'ın en büyük rakibi olması beklenen oyun mercek altında...

Oyun dünyasında erken kalkanın yol aldığı türlerden birisi de çiftçilik simülasyonları. Giants Software'in senelerdir satış listelerinde üst sıralarda yer alan Farming Simulator serisi, son oyunla birlikte beş milyon sınırına dayanmış durumda ve Top 10 listelerini mütemadiyen tehdit ediyor. Techland'in Pure Farming'i ve Soedesco'nun Real Farming'i de bu başarının karşısında "hoş bir seda" olmaktan gayrısını, henüz başarabilmiş değiller. Cattle and Crops'un yapımcısı Masterbrain Bytes bu konuda farklı bir yoldan gitmeyi tercih eden firmalardan. Şimdiye dek 19000 destekçiden 841.000 Euro toplamayı başaran yapım hem grafiksel, hem de detay anlamında daha önce yapılmamış bir şeylerin peşinden gidiyor.

Öncelikle oyun hayli cesur bir ücretlendirme politikasına sahip. Standart Erken erişim paketi (89 TL) yanında oyunun 1,2 ve 4 senelik Season Pass'leri de (44,59 ve 99 euro) daha şimdiden satışa çıkartılmış durumda. Oyunun en büyük iddiası detay seviyesi ve şimdiye kadar gördüklerimiz de bu durumu gözümüze sokar cinsten. Her bir traktörün ayna yükseklik ve derinlik ayarları, koltuk ayarları, eğer destekliyorsa 360 derece dönebilen kabinleri gibi irili ufaklı ne kadar özellik varsa hepsi oyuna aktarılmış durumda. Bu detay seviyesi Farming Simulator'ın basitçe "ekim makinesini traktöre tak, tohumlardan birisini seç" olarak adlandırılabilecek genel işleyişini birkaç kat ileriye götürmekte. Bu oyunda tohumu 1001 aşamadan sonra ekmekle kalmıyor, toprak şartlarına göre büyümesini takip ediyor ve hatta gereksiz lastik izi bırakarak onu ezmemeye çalışıyoruz.

Cattle and Crops rakibinin en önemli eksiklerine de iyi çalışmış. Farming Simulator 19'da beklediğimiz özelliklerden olan "zeminin deformasyonu ve gerçekçi çamur fizikleri" şimdiden bu oyuna eklendi bile, üstelik hayli de iyi çalışmakta. Üstelik sadece o an traktörü kullanması için bir işçi bulmakla kalmıyor, bir işçi grubu üzerinde de kontrol sahibi de olabiliyorsunuz.

Peki teknik açıdan durum nasıl? Oyun henüz pek optimize sayılmaz, detayları aşağıda performans tablosunda görebilirsiniz. Diğer taraftan lisanslar konusunda şimdiden fena bir iş çıkartılmamış ancak elbette henüz traktör ve ekipman sayısı çok yetersiz durumda. Ayrıca araçların sürüş fiziğini de pek beğendiğimi söyleyemem, traktörler haddinden fazla lineer bir sürüşe sahip ve direksiyon kullandığınızda da gerek yol gerekse arazide force feedback desteği zayıf.

Modlanabilirlik de firmanın en büyük vaatlerinden birisi. Henüz Steam Workshop desteklenmese de firma tıpkı FS'de olduğu gibi istediğimiz her şeyi yapabileceğimizi üzerine basa basa belirtmiş durumda.

Kısaca Cattle and Crops şimdilik hiç fena gözükmüyor, yine de erken erişim aşamasını yakından takip etmenizi öneririm zira oyun hiç ucuz ve hiç optimize değil. ◆ **Kürşat Zaman**

PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

Intel Core i7-8750H
Nvidia GeForce GTX 1080
16GB DDR4 RAM

Ortalama FPS: 54
(1080p / Ultra)

Cattle and Crops daha önce de belirttiğimiz gibi gelişimini henüz tamamlamamış bir oyun. Bu yüzden de grafiksel anlamda bazı problemler ile birlikte geliyor. Bunun en önemli örneği test bilgisayarımızda Ultra ayarlarda ortalama 54fps gibi kabul edilebilir bir değer yakalayabilen oyunun, çizim uzaklığı başta olmak üzere detayları biraz daha artırdığımız takdirde saçmalaması. Tüm grafik ayarlarını sona dayamak istiyorsanız üzgünüz, oyun şu an herhangi bir sistemde, o detay seviyesiyle oynanabilecek durumda değil.

ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

Herkese selamlar en sevdiğim RPG okurları. Bir süredir devam eden "FRP nedir, yenir mi yoksa içilir mi?" isimli yazı dizime önemli bir haber vermek için ara veriyorum. Bildiğiniz üzere, alt kültür dediğimiz şey, birçok farklı başlığı içerir. Konu oyun dünyası olduğu zamansa çizgi roman, anime, manga, dizi ve filmlerin yeri yadsınamayacak kadar mühimdir. Fakat koleksiyonculuk da bu kültürün önemli başlıkları arasında yer almaktadır. Bugün gelinen noktada, Sideshow ve Hot Toys gibi isimler, hem ürün kalitesi, hem de çeşidi ile dikkat çekmektedir. Ülkemizde de figür toplama uzun süredir bir hobi olarak devam ediyor. Zaman içerisinde birçok farklı mağaza, dünyaca ünlü firmaların ürünlerini getirip son kullanıcıyla buluşturdu. Bunlardan bir tanesi de Hero Select isimli mağazaydı. Uzun yıllardır sektörde olan ekip, 14 Temmuz itibariyle büyük bir adım atarak, halihazırda olan mağazalarını baştan aşağıya yenilediler. Ben de mağazanın ortakları Uğur Engin ve Burak Demir'le tüm bu değişiklikler hakkında birazcık laflamak istedim.

Ertuğrul Süngü: Burak, Uğur selamlar. Malum biz birbirimizi tanıyoruz ama okuyucularımız da biraz seni tanısın isterim. Biraz kendinizden, biraz da dükkan açılıncaya kadar geçen süreden bahseder misin?

Burak Demir: Selamlar. 1987 İstanbul doğumluyum, küçüklüğümden beri action figür, oyuncak merakım vardı. Teenage Mutant Ninja Turtles, G.I. Joe, LEGO ve benzeri oyuncaklarla büyüdüm. Yaş ilerledikçe oyuncak merakım azalmak yerine bir hobiye dönüştü. Ailemin yanında kısa süreli iş tecrübem oldu. Üniversite bittikten sonra çocukluk arkadaşım olan Uğur ile bu işe girmeye karar verdik.

Uğur Engin: Selam. 1986 İstanbul doğumluyum. Burak ile liseden sıra arkadaşıyız. Benimde küçüklüğüm Burak ile çok benzer, bol bol action figür ve benzeri oyuncaklarla geçti. Bu benim ilk iş tecrübem. Halen dükkan dışında kendime ait koleksiyon yapmaya devam ediyorum. Daha çok Tolkien Filmleri ağırlıklı bir koleksiyona sahibim.

E.S: Hero Select'in açılma kararını nasıl aldın ya da aldınız? Fikir aşamasından mağazanın hayat bulmasına kadar geçen sürede neler yaşandı?

HS (HeroSelect): Kendimize yurt içi ve yurt dışından heykel almaya başlamıştık. Koleksiyonlarımız biraz şekil almaya başlayınca iyice şevklenip, acabalar eşliğinde yavaş yavaş böyle bir işi yapabilir miyiz diye düşünmeye başladık. Beyin fırtınası ve araştırma ile bir fizibilite çıkartıp Avrupa yakasında

böyle bir dükkanın eksikliğini fark ettik ve dükkan aramaya başladık. Bir hafta içerisinde kendimize uygun bir dükkan bulduk ve mobilya siparişlerini geçerek dükkanı şekillendirmeye başladık. Bir sonraki adımda ülkemizde var olan markaların distribütörleri ile tanışıp siparişlerimizi geçtik. Ülkemizde olmayan markalar için de distribütörlük tekliflerinde bulunduk. Yaklaşık bir aylık bir hazırlık sürecinin ardından 01.04.2012 tarihinde açılışımızı gerçekleştirdik.

E.S: Peki, yenilenen Hero Select'ten biraz bahseder misin? İlk olarak değişikliğin sebebi neydi bunu öğrenmek isterim. Akabinde de genel değişiklikleri okuyucularımızla da paylaşırsak harika olur.
HS: Açılalı altı yıl olmuştu ve genel olarak baktığınızda bu süre zarfında dükkan için çok fazla bir yatırım yapmamış, daha çok dükkanımızı ve sektörü büyütmekle uğraşmıştık. Hep aklımızın bir köşesinde yeni bir konsept ile dükkanı yenilemek vardı. Belli yatırımları yapıp, bazı işler rayına oturduktan sonra dükkanı yenileme kararı aldık. Genel olarak geri dönüşler çok olumlu oldu dükkanın yenilenmesiyle ilgili. Aynı metrekarede daha fazla ürün sergilemekle beraber çok daha ferah bir ortam sağladığımızı düşünüyoruz.

E.S: Mağazanız en çok kimlere hitap ediyor? Figür denildiği zaman sanki sadece oyuncu odaklı bir konu gibi anlaşılıyor ama işin oyunla sınırlı olmadığını düşünüyorum.
HS: Bu sektörü herhangi bir mecraya koymak çok doğru değil. Popüler kültürün içinde olduğu her mecrayı düşünebiliriz. Önceleri daha çok çizgi-roman okurlarının ilgisini çekerken bugün neredeyse bütün Sinema/TV, oyun, spor, müzik ve daha birçok mecrayı takip eden ve seven insanların bu hobiye ilgisinin arttığını görmekteyiz. Tabii popüler kültür dışında bu ürünleri bir sanat eseri gibi sergilemeyi tercih eden, isimlerini ve bulundukları evrenleri takip etmemelerine rağmen işçilik ve tasarımları dolayısı ile seven koleksiyonerler de mevcut. Ürünlerimiz kimlere hitap ediyor derseniz, çok geniş bir yelpazeden bahsedebiliriz. Popüler kültüre ilgi duyan herkese hitap etmekteyiz.

E.S: Sence ülkemizdeki koleksiyonerlik ne yönde ilerliyor? Gerçekten "koleksiyonerlik" yapanlar var mı?
HS: Bilinirlik yavaş yavaş artıyor. Her geçen gün daha fazla ilgi ile karşılaşıyoruz. Tabi bunda son 10 yıldır sinemanın çizgi-roman kültürünü çok geniş bir kitleye tanıtmasının çok büyük bir katkısı var. Ve bu hızla katlanarak ilerlemeye devam etmekte. Gerçek koleksiyonerlik tabii ki var olan bir şey. Bu bizden önce de vardı, sonra da olmaya devam edecek. Küçük yaşta Funko POP figürlerini toplayıp koleksiyon yapan arkadaşlarımız da, yüzlerce heykele sahip olan müşterilerimiz de mevcut.

E.S: Son olarak, röportajların bir klasiği olan "Senin eklemen istediğin bir şey var mı?" sorusuyla kapanışı yapalım.
HS: Öncelikle bize zaman ayırıp bizi tanıttığınız için teşekkür ederiz. Dükkanımızda herkesin ilgisini çekecek bir figür/heykel bulmak mümkün. İlgilenen herkesi dükkanımızda misafir etmekten mutluluk duyarız. Hoşça kalın!

Ne Okudum?
Action Comics #1000
Malumunuz ben de birçoğunuz gibi çizgi roman hastasıyım. Konu çizgi roman olduğu vakit, Action Comics'in yeri farklıdır. İlk günden bu güne kadar o kadar uzun zaman geçmiş ki seri 1000 numaralı sayıya ulaştı. Pek tabii bu özel rakam için, özel de bir sayı hazırlandı. Kalın bir fasikül olarak hazırlanan sayı içerisinde birbirinden farklı Superman hikayesi yer aldığı gibi, birçok farklı yazar – çizerin de eserlerine ulaşmak mümkün. Belki şu anda satın almak için çok geç olabilir malum böyle sayıların fiyatları bir anda artıyor ama koleksiyon değeri yüksek olan Action Comics #1000'i bir şekilde edinmenizi tavsiye ederim.

Ne dinledim?
Garmarna
Vakti zamanında sizlere bu grubu tavsiye etmiştim ama ben bu yazıyı yazarken İstanbul'da öyle hava olayları oluyor ki tüm ruh halim baştan aşağıya değişti. Öyle bir orta çağ havasına girdim ki uzun saatler Garmarna dinledim. Ekip İsveçli bir folk rock grubu ki bence folk tarafları çok daha ağır basıyor. 1990 yılında kurulan grup, halen aktif ve sekiz tane albüme imza atmış durumdalar. Muazzam bir Kuzeyli sesi olan Emma Harderlin ile kısa sürede bambaşka diyarlara yol alacağınızın garantisini verebilirim. Vittrad albümü de benden size tavsiye olsun.

Ne izledim?
Barbarian Rising
Bildiğiniz üzere tarih ile bir hayli alakalıyım. Hemen her türlü tarih temalı film ve diziyi de zevkle izlerim. Bu ay da bir süredir izlemek istediğim Barbarians Rising'e takıldım. Her ne kadar bir Viking olmasa da hem anlatım şekli, hem de tarihi olaylara olan paralelliği ile bir hayli dikkatimiz çekmiş bir yapım. Barbarians Rising, bugüne kadar kurulmuş belki de en önemli imparatorluklardan birisi olan Roma'nın yakılmasını, farklı düşmanlarının gözünden izleyicinin beğenisine sunuyor. Çekim kalitesi ve sürükleyici anlatımı ile kaliteli bir yapım olmuş.

FEODAL JAPONYA'YA DÖNÜŞ

E3 2018'de çok ilginç bir şey oldu bana sorarsanız. Normalde Uzak Doğu firmaları artık batıya da açılmak istediğinden, uzunca bir süredir kendi ülkelerinin kültürünü bu kadar bariz bir şekilde konu eden yapımlardan uzak duruyordu. Ne var ki Haziran ayında, fuarda art arda gelen tanıtımlarla firmaların bu tutumdan vazgeçmekte olduğunu gördük. Sony Ghost of Tsushima ile görsel şölen yarattı, Activision Sekiro: Shadows Die Twice'ı Tenchu ile Dark Souls'un bir birleşimi olarak lanse etti ve Koei Tecmo ile Team Ninja ortaklığından doğan Nioh 2 de kısa bir tanıtımla görücü karşısına çıktı. Şimdi, bildiğiniz veya şu an öğreneceğiniz üzere sağlam bir Japonya fanatiğiyim. Adamları kültürü bir şekilde çok hoşuma gidiyor ve bu vesileyle de 2012'de kalktım Japonya'da kaldım iki ay; görmedik yerini de bırakmadım. Bıraksanız kağıt sürme kapılara sahip, yer döşeği ve tatemiden oluşan bir evde yaşayacağım, o derece bir fanatiklik. Hal böyle olunca da katana'ların havada uçuştuğu, buram buram eski dönem Japonya kokan üç oyuna da ekstradan sempati duymam kaçınılmaz. Eğer siz de benimle bu hisleri paylaşıyorsanız, çok sağlam üç tane oyunun hazırlık aşamasında olduğunu bilmenizi isterim. Özellikle Ghost of Tsushima bir sanat eseri olacağa benziyor. Hazırsanız bu üç oyuna odaklanıp, Sakura yapraklarının altında ilerleyeceğimiz dosya konumuza başlıyoruz. Herkes bağdaş kurup otursun ve yeşil çaylarını yudumlasın...

GHOST OF TSUSHIMA

Öncelikle bu oyunun arkasındaki firmayı hatırlayalım. Evet, dağıtımcı koltuğunda Sony oturuyor fakat yapımcı çok farklı. Onları Infamous serisiyle tanıdık, Sly Cooper'da da adlarının geçtiğine şahit olduk (Kimse bu oyunu oynamadı, değil mi?) Sucker Punch Infamous ile o kadar iyi bir iş çıkartmıştı ki firmanın ismini kolay kolay kimse unutamadı. Hatta herkesin onlardan yeni bir oyun beklentisi vardı. Nihayet E3'te Sony konferansının şeref konuklarından biri olarak Ghost of Tsushima'yı, Sucker Punch'ın feodal Japonya temalı oyununu detaylı bir şekilde görme şansına ulaştık. Kuşkusuz ki konferansın en iddialı yapımlarından biri oldu ve bir an önce çıkması için sabırsızlığımızı gizlemekte zorlanıyoruz.

MOĞOLLAR, MOĞOLLARIMIZ...

Sene 1274. Osmanlı İmparatorluğu'nun kurulmasına daha 25 sene var; düşünün ki öylesine bir geçmiş zaman... Moğol İmparatorluğu'nun da sağlam dönemlerinden biri... Yayılımcı politikalarını devam ettiren Moğollar, Uzak Doğu'yu inletiyor, Kore ve Japonya'nın başı dertten kurtulmuyor. Moğol hükümdarı da o sıralarda Kubilay Han olarak bildiğimiz Kublai Khan. Kendisi Cengiz Han'ın torunu ve en az onun kadar gözü kara. Kubilay Han diyor ki Japonya benim olacak, Japonya diyor yok öyle şey; önce cesedimi çiğnemen gerek. O sıralarda Kore de zor durumda ve hatta Moğolistan'ın egemenliği altına girdi giriyor. Kubilay Han Kore'den de topladığı birliklerle Japonya'ya çıkartma üstüne çıkartma yapıyor, ne ana ada, ne de ufak adalar rahat bırakılıyor. Tahmin edeceğiniz üzere, başı belada olan adalardan bir tanesi de Tsushima. Stratejik bir öneme sahip olan bu adaya yapılan baskınlar adanın kaderini değiştiriyor ama Japonlar yılmıyor, kanlarının son damlasına kadar vatanlarını koruyor. Adada son kalan samuray olsa bile, Jin Sakai de kolay kolay adayı istilacılara teslim edeceğe benzemiyor...

Jin Sakai, Ghost of Tsushima unvanını alacağa benzeyen kahramanımız. Bir samurayda olması gereken her türlü hünere ve görsel öğeye sahip olan Jin, hem atletik hem de taşıdığı iki Katana ile birlikte çok sağlam bir mücadele ortaya koyacağınız belli ediyor.

Sizi tarihte böylesine bir yolculuğa götürdüm zira Sucker Punch'tan gelen açıklamaya göre oyun tarihe olabildiğince bağlı kalacak. Bu da demek oluyor ki doğaüstü yetenekler, yaratıklar ve dahası oyunda bulunmayacak. Her ne kadar iddia böyle olsa da bazı dikkatli kişiler Jin'in taşıdığı kılıçların bir 200 yıl kadar ortalıkta olamayacağını da belirtmiş durumda. Demek ki neymiş, tarihi doğruluk diye atıp tutmamalıymışız. (Belki de bu tip küçük detaylar olayın "olabildiğince tutarlı" kısmına denk geliyordur.)

Açıkçası oyunun tarihe bağlı kalması beni bir hayli sevindirdi. Bu sayede hem o dönemde ne olduğunu daha iyi anlayacağız,

hem de oyunun sonlarında doğru cehennemin yedinci katından fırlayıp gelmiş olan boss'lar görmeyeceğiz. Zaten oyunun görsel açıdan da sağlamaya çalıştığı bazı detaylar da var ki bunlar ancak olayların gerçekçi bir doğrultuda ilerlemesiyle sağlanabilir.

HEM ÇİZGİSEL, HEM DEĞİL

Ghost of Tsushima açık dünya konseptinde bir oyun olarak düşünülüyor. Tsushima adasında istediğimiz yere gidebileceğimiz anlamına geliyor bu. Ve sağlam bir istila söz konusu olduğu için de büyük ihtimalle zor durumda kalmış olan birçok NPC'ye yardım edeceğiz. Tahmin edeyim, bir NPC diyecek ki ailem kaçırıldı. Bir başkası istilayı kendi yöntemleriyle durdurmak için teklif yapacak. Bir başkası bize daha iyi ekipmanlar vermek isteyecek ama karşılığında da bunları yapabilmek için materyal ihtiyacında olduğunu söyleyecek. Açıkçası oynanış gösterilen halde olduğu sürece bunların hiçbir sakıncası yok, hepsini seve seve yaparız.

Sucker Punch oyunda özgür olacağımızı belirtirken, bir yandan da hikayenin çizgisel bir doğrultuda ilerleyeceğini söylüyor. Örneğin hikayede önemli yeri olan bir karakter saldırıya uğradığında onu kurtaramazsak görev sonlanacak ve baştan tekrar denememiz gerekecek. Hikayede alternatif yollar olamayacağı bu şekilde özetleniyor.

KILICIM, EN KADİM DOSTUMDUR

Aslına bakarsanız bu oyunu –şimdilik– önemli yapan iki önemli unsur var. Bir tanesi oynanış, diğeri de görsellik. Görsellik konusuna geleceğiz, şimdi oynanışa biraz değinelim.

Şöyle çok arcade olmayan bir samuray kapışmasına pek tanık olduğumuzu söyleyemeyeceğim. Bu açık, Ghost of Tsushima ile birlikte kapanacağa benziyor.

Açıklanan bilgiler ve gördüklerimizden yola çıkarak kahramanımızın çok sağlam bir kılıç ustası olduğunu görüyoruz. Ve belli ki art arda bir tuşa basarak çeşitli saldırılar yapabileceğiz, bunu zaten tahmin ediyorduk. Olayı ilginç yapansa tam vaktinde tuşlara

KILIÇ USTALARI

Ghost of Tsushima'nın yapım direktörü Nate Fox, oyunu kurgularken bol bol esinlenmiş ve bunu da gizlemiyor. Sonuçta oyunculara vermek istediği bir "atmosfer" olduğunu vurguluyor ve bunu en iyi şekilde sağlamak için de tarihteki örnekleri konu etmenin yanlış olmadığını belirtiyor.

Nate Fox'un ilk ilham kaynağı elbette ünlü yönetmen Akira Kurosawa. Kurosawa'nın filmlerini bin kez izlediğini söyleyen Fox, Seven Samurai, Yojimbo, Sanjuro gibi filmleri ilham kaynağı olarak gördüğünü söylüyor. Bu araştırma oyuna atmosfer olarak yansımanın yanında, kılıç dövüşlerindeki sahneler ve kılıç kesiklerinden akan kanın saçılmasına kadar ilerliyor. (Kan efektinin nasıl olduğunu da E3 demosunu izleyerek görebilirsiniz.)

Fox'un bir başka ilginç ilham kaynağı daha var ve o da bir çizgi-romandan başkası değil: Usagi Yojimbo. 1984'ten beri yayımlanmakta olan bu çizgi-romanda kahramanımız Miyamoto Usagi ve kendisi beyaz bir tavşan. Tabii insanlaştırılmış bir halde ve çok sağlam bir kılıç ustası. 17. yüzyılın başlarında geçen hikayelerde de Ghost ot Tsushima'ya esin kaynağı olacak bolca sahne yer alıyor.

basarak daha sağlam ve kritik saldırılar yapabilecek olmamız.
Oyunun demosunda, Jin'in üç tane istilacı ile karşılaştığını görüyoruz. Burada, ilk düşmanın hamlesini savuşturup tek bir darbede rakibini bertaraf ediyor Jin. Keza aynı şekilde diğer hasımlarıyla da fazla uğraşmıyor, artistik birkaç darbeyle onları da defediyor. Burada bir çeşit Batman tarzı oynanış olabileceğini düşünüyorum. Nasıl orada da bir saldırı gelirken tam vaktinde tuşa basarsak saldırıyı savuşturuyorduk, burada da savuşturmanın da ötesinde tek bir kılıç darbesiyle rakibimizi ortadan kaldırabileceğiz gibi gözüküyor.
İşin daha da güzel bir kısmı bulunuyor ve umarım olay bu şekilde devam eder. Demoda kalkanlı bir rakiple karşılaşıyordu kahramanımız. Normalde bu kalkanı kırana kadar savaşması gerekir ama Jin, yine bir açık bulup kısa sürede bu kalkanlı adamı öldürüyordu. Düşmanların farklı farklı tiplere ayrılıp işleri zorlaştırmasına gerek kalmayacak gibi gözüküyor; diğer türlü çok sıradan bir yaklaşım olacak bana sorarsanız.
Birebir mücadelelerin yanında oyunda iyi bir gizlenme mekaniği de bulunacak. Bu şekilde zorlu düşmanlarımızı bile tek hamlede, tehdit oluşturmadan ortadan kaldırabileceğiz. Düşmanlarımıza arkadan yaklaşmanın yanında, bir çatıdan atlayarak da bunu gerçekleştirebileceğiz. Hatta rakibimizi öldürdükten sonra, daha önce başka oyunlarda da gördüğümüz gibi tek hamlelik katliam zincirini devam ettirebilecek, zaman yavaşlamışken diğer düşmanlarımıza yönelip onları artistik hareketlerle bir vuruşta öbür tarafa yollayabileceğiz. Bunlar hem sinematik bir görüntü yaratacak, hem de normalde tehlike yaratacak durumların oluşmasını engelleyecek.
Oyunu Sucker Punch hazırladığı için, Infamous'taki kadar olmasa da binalara tırmanabilme, tutunma vb. mekaniklerin de oyunda olacağını görüyoruz. Yıl 2018 olmuşken, gizlilik önemliyken, stratejimizi güçlendirmek için bir yerlere tırmanamıyor olmak çok anlamsız olurdu. Neyse ki bu konu çözülmüşe benziyor.

Düşmanlarımızı tek hamlede öldürmek mümkün olacak; çünkü biz bir samurayız!

BELVEDERE

Ve geldik olayın sinematik kısmına. Ghost of Tsushima öylesine harika bir görselliğe sahip ki daha ilk dakikadan oyuna ilginiz çekiliyor. Hava koşullarının kullanımı, rüzgarın çiçekler üzerindeki dansı, yaprakların usul usul dökülüşü, sinematik dövüşler... Bu sayfalardaki bir kutuda yapımcıların hangi eserlerden esinlendiğini de anlattık ve bu esinlenmenin tohumları çok iyi atılmışa benziyor; Ghost of Tsushima feodal Japonya'yı bir sanat eseri gibi işliyor ve her tarafı zihnimize işleyecek tablo gibi görüntülerle dolu. Ne demek istediğimi anlamak için mutlaka oyunun E3 tanıtımını izleyin; zaten videoyu tamamladıktan sonra ya oyunun ön siparişini vermek isteyeceksiniz, ya da bir PS4 Pro almak için para durumunuza bakacaksınız. Aksi bir durumun olması söz konusu bile değil!
Ghost of Tsushima sadece PS4 için hazırlanıyor ve çıkış tarihi 2020'ye de sarkacak gibi gözüküyor. Geç olsun da güç olmasın diyor, yapım ekibini şimdiden tebrik ediyoruz!

Yapımcılar oyunun atmosferinin iyi olması için büyük bir çaba içerisinde.

Sekiro'da her türlü rakibimiz sağlam bir mücadele verecek.

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

Dark Souls ve Bloodborne ile tanıdığımız FromSoftware, aslına bakarsanız çok köklü bir firma; Dark Souls ile ünlenmelerine biraz üzülmüyor değilim. İlk PlayStation vaktinden beri onlarca oyunun arkasında olan FromSoftware, Armored Core ve King's Field serileri ve Echo Night gibi ünlü oyunları bizle buluşturdu ama sanıyorum ki ekmeğini daha çok Japonya sayesinde yedi. Ve yine sanıyorum ki Dark Souls ile birlikte bu kadar ünleneceklerini de düşünmemişlerdi; Dark Souls resmen firmaya yepyeni bir nefes getirdi, kar oranları inanılmaz arttı.

Firmayı bir açıdan tebrik etmek de lazım. İsteseler rahatlıkla Dark Souls IV veya Bloodborne 2 ile parayı yine kırabilirlerdi ama onlar biraz farklı bir yöne sapıp, yepyeni bir aksiyon oyunuyla karşımıza çıkmayı seçti. Aylar önce Shadows Die Twice sözleriyle bir fragman yayımlayıp herkesi Bloodborne 2'ye yönelten FromSoftware, meğer Sekiro adında bambaşka bir yapımın sinyallerini veriyormuş ve oyunun tanıtımı da E3'te yer aldı, herkesi mutlu eden bir fragmanla Sekiro'nun sağlam bir oyun olacağı gözler önüne serildi.

KARANLIK DÜNYALAR

Sekiro'da olaylar 16. yüzyılda geçiyor. Japonya'dayız ve son derece feodaliz. Oyuna ismini veren kahramanımız Sekiro, ölmüş ve yeniden canlanmış. Hatta bu sırada bir kolunu da kaybetmiş. Hayır, oyunda tek kolla savaşmıyor, kemiğine bağlanmış enteresan bir mekanik cihazla iki kolu varmış gibi davranıyor.

Senaryo gereği Japonya Sekiro'nun efendisi "The Young Lord", "The Rival" adındaki karanlık güç tarafından kaçırılmış durumda. Hatta ölümümüz de bu Rival kod adlı varlık yüzünden gerçekleşmiş. Eh, amacımız net gibi gözüküyor: The Rival'ı bul, öldür ve The Young Lord'u kurtar. Bakalım bunu başarabilecek miyiz?

TENCHU ESİNTİLERİ

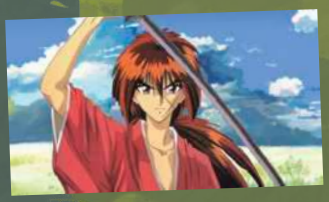
Biraz önce bahsettiğim protez kolun aslında çok büyük işlevleri var. Aynı DmC 5'te Nero'nun yeni mekanik kolu gibi, burada da Sekiro mekanik koluyla birçok iş başarabilecek. Bunlardan en önemlisi de kolumuzun bir kanca gibi çalışacak olması.

PS1 zamanında Tenchu'yu oynamış olan dinozorlar

ANİME STİLİ SAMURAYLAR

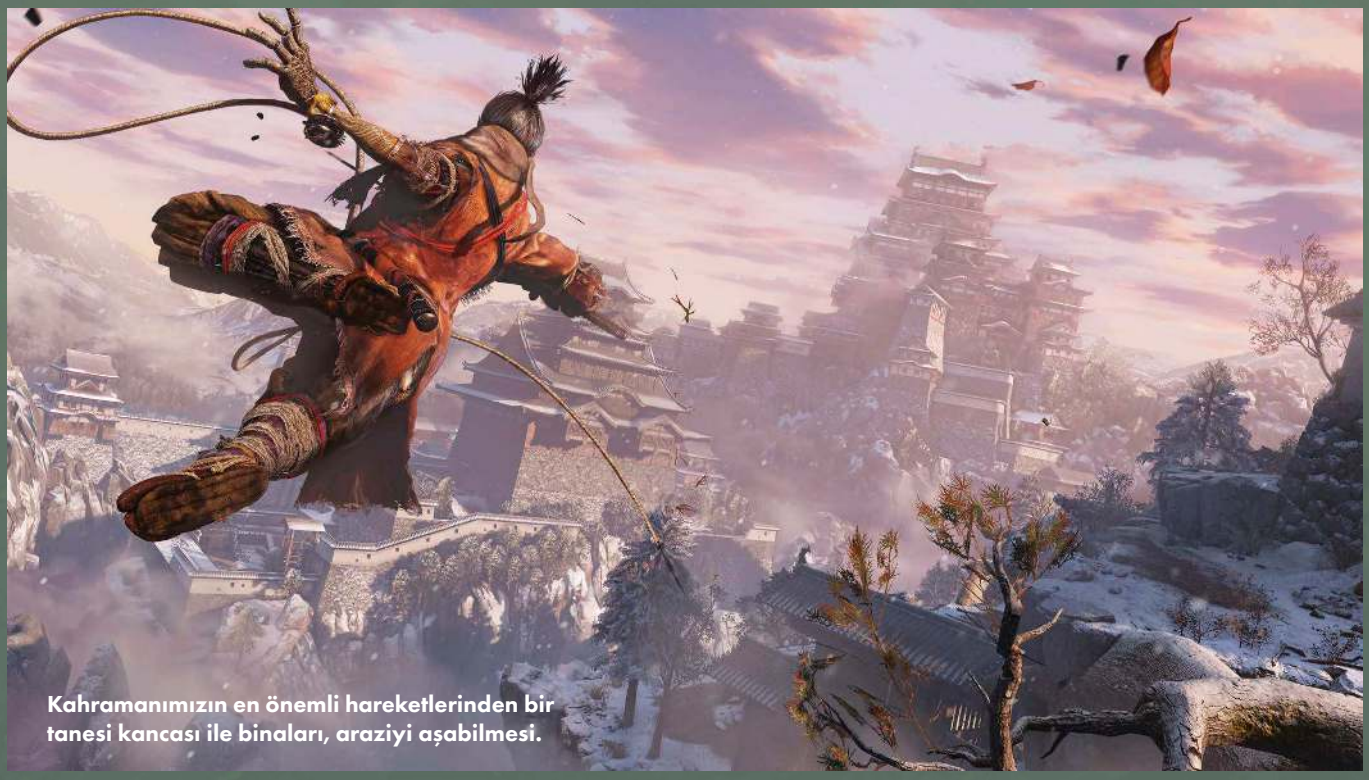
Kendinizi bu oyunlardan önce iyice samuraylara alıştırmak istiyorsanız, yapmanız gereken çok basit: Aşağıdaki animeleri derhal izliyor ve kılıcınızı kuşanıp oyunları beklemeye başlıyorsunuz.

SAMURAI CHAMPLOO: Kendimi iyice anime dünyasında kaybettiğim vakitlerde ortaya çıkan Samurai Champloo, tek kelimeyle bir sanat eseri. Feodal Japonya dönemi konu edilse de olaya Hip-hop esintilerinin eklenmesiyle alternatif bir gerçeklik ortaya çıkmış. Kahramanlarımız Mugen ve Jin'i o kadar çok seveceksiniz ki bir yerlerden figürlerini bulup rafta karşınızda durmalarını isteyeceksiniz.



RUROUNI KENSHIN (SAMURAI X): 1996 yılında yayımlanan bu animenin üzerinden 22 yıl geçtiğine inanamayacağım, kusura bakmayın. Vaktinde resmen kıyamet kopartan ünlü seri sizi Meiji dönemine götürecek ve oradan kolayına geri dönemeyeceksiniz. 96 bölümü nasıl izlersiniz orasını bilemedim zira sizi bekleyen üç tane de film olacak. Rurouni Kenshin, Rurouni Kenshin: Kyoto Inferno ve Rurouni Kenshin: The Legend Ends'i başarılı buldum, bence bir şans verilmeli.

SAMURAI 7: Akira Kurosawa'nın Seven Samurai'ndan esinlenerek hazırlanan Samurai 7, yine bir hayli eski bir anime. 14 sene önce yayımlandığında çok sağlam bir görselliğe sahipti ama şimdi biraz zayıf gelebilir. Yine de yedi samurayı geleceğe taşıyan alternatif hikayesiyle izlenmeye değer.



Kahramanımızın en önemli hareketlerinden bir tanesi kancası ile binaları, araziyi aşabilmesi.

hatırlar; oyunda birçok yükseltiye kanca sallayıp kendimizi yukarılara çekebiliyorduk. Bu oyunun en büyük mekaniklerinden bir tanesiydi ve oynanışa çok büyük bir katkısı bulunuyordu. Bunlardan en önemlisi de elbette gizlilik konusunu rahatça çözmemizdi. Sekiro'da da neredeyse Tenchu'yla birebir aynı gözüken bir yükseltilere kanca fırlatabilme durumu var. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre bu mekanik oyuna büyük bir "dikeylik" ekleyecek. Dama, çatıya çıkmak istememizin en büyük nedenlerinden bir tanesi düşmanlarımızı şaşırtmak olacak. Her ne kadar her düşmanımızı tepelerine inerek öldüremeyecek olsak da düşmanlarımıza ağır hasar vermek ve en azından üçlü bir grubun bir üyesini ortadan kaldırmak için stratejik hareketler yapabileceğiz.

Düşmanlarımızı katletmek için iyi bir noktaya çıkartmanın yanında, protez kolumuzun kanca özelliği yolumuzu bulmada da işe yarayacak. Örneğin yıkılmış bir köprüye denk gelecek ve kendimizi aşağı salarak alternatif yollar bulmaya çalışacağız. FromSoftware, yol bulma işinin de oyunun önemli bir parçası olacağını belirtiyor.

Protez kolumuzla yapabileceklerimiz kancayla sınırlı kalmıyor. Ağır silahlar taşımak ve çeşitli yetenekler kullanmak için de protezimize başvuracağız. Bunlar hakkında fazla detay olmasa da kahramanımızın gelişip daha da güçlü hale geleceğini anlayabiliyoruz.

ÖNCE YIPRAT, SONRA PATLAT

Düşmanlarımızı gizlenerek az da olsa hırpalayabileceğimizi anladık. Ne var ki yapımcılar Sekiro'nun bir aksiyon RPG olacağını vurguluyor. Bu da demek oluyor ki düşmanlarımızla burun burun dövüşeceğimiz anlar çok daha fazla olacak.

Birebir dövüşlerde, kılıçlar birbirine bolca çarpacak ama asıl yapmamız gereken, düşmanlarımızın saldırılarını savuşturmak olacak. Bu, onların "sersemleme" barından bir parça götürecek ve sonunda düşmanımız saldırıya açık hale gelecek, biz de envanterimizdeki en sağlam hareketle onu ya ikiye böleceğiz, ya da ağır hasar vereceğiz. Sıradan düşmanlarımızı rahatça öldürmemize olanak tanıyacak olan bu kritik saldırılar boss kıvamındaki arkadaşlara da ağır hasar verecek. Yani anlayacağınız dövüşlerde bol bol savuşturma ve doğru anı kollama mekaniği yer alacak.

ÖLMEK BİR SON DEĞİL

Oyunun ismi nedir, Sekiro: Shadows Die Twice. Yani Gölgeler İki Kez Ölür. Buradan da anlayacağınız üzere ölmek, oyunun sonlanmasına neden olmayacak. Aksine, ölmeyi stratejik bir hareket olarak bile kullanabileceğiz. Yayımlanan demoda kahramanımız devasa bir adam tarafından katlediliyordu ama kısa bir süre sonra canlanıp ona karşı sürpriz bir saldırı yapıyordu. FromSoftware ölmenin Dark Souls ve Bloodborne gibi dramatik etkilere sahip olmayacağını belirtiyor ama ölüp ölüp dirilmenin de ancak bir deyim olarak kalacağını belirtiyor. Bu mekaniğin tam olarak nasıl işleyeceğini sanıyorum ki daha sonra öğreneceğiz.

Nioh ile Dark Souls'un bir birleşimi gibi gözüken Sekiro hiç de fena olmayacak belli ki. İddialı yapım 2019'un başlarında PC, PS4 ve Xbox One için piyasada olacak, meraklılarına duyurulur.

NIOH 2

İlk Nioh'un yapım aşaması bir hayli sancılıydı. Oyun seneler önce açıklanmış ve daha sonra üzerine perde çekilmişti. Bu süre zarfında da orijinal Nioh'tan eser kalmamış, devre ayak uyduran, Dark Souls temalı bir samuray aksiyon oyunu ortaya çıkmıştı.

İkinci oyun hakkında bildiklerimiz o kadar kısıtlı ki, Koei Tecmo'yu apayrı tebrik etmek lazım; herkes oyunları hakkında bin tane detay verirken firma resmen hiçbir şey açıklamadı.

İlk oyunun 1600'lü yıllarda geçtiğini biliyoruz. Yeni oyunun da ilk oyunun kaldığı yerden ilerleyeceğini öğrendiğimize göre, senenin ve ortamın pek fazla değişeceğini düşünmüyoruz.

Oynanış açısından da yapımcılar fazla bir değişikliğin görülmeyeceğini, var olan her türlü mekaniğin üzerine daha fazla ek yapılarak oyunun geliştirileceğini söylüyor. Hatta ilk oyunda temkinli davrandıklarını ve artık sağlam bir fan kitlesi kazandıklarından ötürü daha rahat olabileceklerini de belirtiyorlar. Bunların ne demek olduğu hakkında ise elbette bilgi verilmiyor.

Zorluk seviyesi olarak da ilk oyundan hiçbir şekilde aşağı kalmayacak olan yeni Nioh, kahramanımızın cinsiyetini ve görüntüsünü değiştirmemize olanak tanıyacak özelliklerle piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. Yayımlanmadan önce bir demo dönemi de geçirecek olan Nioh 2'nin çıkış tarihi belirsiz ama platformu belli: PS4! ◆ **TUNA ŞENTUNA**

PİYASADAKİ SAMURAY TEMALI OYUNLAR

FOR HONOR

İçinde Viking'leri ve şövalyeleri de barındırmasına rağmen, çok sağlam bir samuray arşivi de bulunduruyor For Honor. Taktiksel bir dövüş oyunu olmasından ötürü de bir samurayın sahip olabileceği en sağlam hareketleri bu oyunda uygulayabiliyoruz. Ha oyun başarılı mı diye soracak olursanız farklı tepkilerimiz olur ama yine de For Honor'ı denemek gerektiğini düşünüyorum.

NIOH

Feodal Japonya konumuzun hali hazırda dünyada vücut bulmuş hali Nioh'tan başkası değil zira burada ilk bakışlarını yaptığımız üç oyun da –ki bir tanesi Nioh 2 zaten- Nioh'a bir hayli benziyor. Sağlam bir zorluk seviyesine ve Dark Souls'dan biraz daha hızlı bir oynanışa sahip olan Nioh'u vaktinde inceleyip beğenmiştik; halen alınıp oynanabilir.

SAMURAI WARRIORS: SPIRIT OF SANADA

Bir kılıç darbesiyle aynı anda 25 kişiye birden vurmanıza olanak tanıyan Dynasty Warriors ve Samurai Warriors serileri aslında birer fenomen. Hiçbir oyunu fazla iyi olmamasına rağmen iki seri de o kadar uzun süredir devam ediyor ki yapımcı firmaların uzaylılar tarafından desteklendiğine inanmaya başladık. 2016 yılında çıkan Spirit of Sanada da yine aynı Samurai Warriors formülünü kullanıyor: Envaiçeşit karakterden birini seçip rakip klanlara karşı kıyasıya bir mücadele veriyoruz.

F-PLN DISCONTINUITY
END OF F-PLN
NO ALTN F-PLN
DEST TIME DIST EFOB
TAKE OFF RWY
TRANS ALT
UPLINK
TO DATA
ACTIVE
STBY/CRS
STBY NAV
FLOOD LT
INTEG LT
MAIN PNL & PED
WXR/PWS
F/O DISPLAY
TURB
HZD
GAIN
SPEED BRAKE
RET
1/2
FULL
COCKPIT DOOR
RESET

SİMÜLASYON OYUNLARI

Altın Çağ ve Sonrası

1990'ların başları ve ortasında oyun sektörünün lokomotifi olan simülasyon oyunları, 2000'lerin ortasına geldiğimizde neredeyse yok olma aşamasına gelmişti. Bunun nedenleri arasında dolaştığımız, geleceğe baktığımız, arada eski oyunları da andığımız bir dosya konusu hazırladık sizler için.

Flight Simulator 2004 günlerimden bir anı. Sayfalarca not okuduktan ve birkaç deneme uçuşundan sonra gerçek bir klasik sayılabilecek Boeing 707-120 ile ilk "düzgün" uçuş denememe çıkmışım. Kağıt üstünde hesaplamalar bıçak sırtı çıktığından, uçağın Atatürk Havalimanı'ndan normal yükle kalkıp kalkamayacağı konusunda kafamda doksan tane tilki dolaşıyor. İstikamet Samsun ve mesafenin kısalığına güvenip yolcu ve yakıtın bir kısmından kurtulmaya karar veriyorum. Kalkış başarılı, yol boyunca da herhangi bir sorun yaşamadan, 50 dakika boyunca kusursuz bir uçuş yapıp iniş prosedürlerine başlıyorum ve... Son alçalmaya geçmişken, daha önce uzun süre A320 ile uçtuğum için dikkatim dağılıyor. İniş hızına düşmek adına gazı fazlaca kesmem neticesinde 707'nin primitif turbojet motorları 75 tonluk uçağı havada tutamıyor, stall oluyor ve piste birkaç yüz metre kala toprağa çakılıyorum. Ufacık bir konsantrasyon kaybı ve neticesi, başarısızlık.

Bu, herhangi bir simülasyon tutkununun hayat hikayesinden kısa bir kesit aslında. Senelerce bulabildiğiniz her türlü simülasyon oyununu oynadıktan, yüzlerce sayfa doküman okuyup bir o kadar pratik yaptıktan sonra bile başarısızlık size bir anlık dikkat kaybı kadar uzaktadır. İneceğiniz alanı hafife alıp analiz etmediğiniz için pistin üstünde uçurtma gibi dolaşır, yüzlerce tur hazırlık yaparak katıldığınız online yarışı ilk virajda terk eder, rüzgarı hesaba katmadığınız için el emeği göz nuruyla hesaba kattığınız şehri termik santralin dumanı altında inim inim inletirsiniz. Bu tür oyunlar moralinizi bozar, çok şey bilmediğinizi hissettirir. Egonuzu törpüler ve gerçekte bu işi yapan adamların ne kadar muazzam bir şey başardıklarını -her fırsatta- yüzünüze vurur.
Simülasyon oyunları teknoloji ile doğru orantılı olarak giderek daha gerçekçi hale geliyor ama emin olun, bu durum uzun zaman önce simülasyon oyunları oyun sektörünün ana akımlarından biriyken de farklı değildi.

Peki değişen ne? Bir zamanlar tüm bilgisayar dergilerinin kapaklarını süsleyen bu oyunlar neden geri planda kaldı, neden kendi içinde gettolaşma yoluna gitti? Gelin uzun bir yolculuğa çıkalım.

Nereden başladı, nereye gidiyor?

Adında "simülatör" ibaresi geçen ilk oyunlar Codemasters'ın elinden, 1980'lerin ortasında çıkmış olsa da bunların bildiğimiz anlamda simülasyon sayılmaması için binlerce sebep var. En başında da teknik sebeplerden ötürü herhangi bir "fizikten" ve gerçeklikten uzak olmaları gösterilebilir. 80'lerin ortasında belki Cenk Tarhan'ın deyimiyle "üç tane teknisyenin ev kadar bilgisayarın yanına girip yemini suyunu verdiği" dönemlerde değildik ancak eldeki teknoloji de bir şeyleri "hissedilebilir" kılmak için pek yetersizdi. Haliyle, bir şeyin simülasyonu yapılacaksa ölçeğini büyütmek, aksiyonu yavaşlatmak ve kamerayı da gökyüzüne doğru kaydırmak zorundaydık. Bunu fark eden ilk adam olma-

DCS: Mi-8 MTV2 Magnificent Eight

sa da insanların dikkatini çekmeyi başarabilen ilk adam SimCity ve sonrasında The Sims serilerinin yaratıcısı olan Will Wright oldu. 1989 yılında piyasaya çıkan SimCity, size koca bir şehrin kontrolünü veriyordu ve içerdiği onca strateji ögesi yanında o güne dek gördüğümüz simülasyona en yakın şeydi. Oyunda ıssız bir toprak parçasına şehrimizi yerleştiriyor, insanlara barınacak, çalışacak, sosislisini yerken maç izleyebilecekleri yerler inşa ediyorduk. Sonraki oyunlarda buna halkın temel ihtiyaçları, memnuniyet durumları, hastalıklar, hırsızlar, fırtınalar ve en önemlisi de finans tarafına eklenen müthiş detaylar bindirildi. Serinin en zor oyunu olan Sim City 4'te kar edip şehri huzur içinde geçindirebilmek öyle zordu ki başaran kişi arkadaşları tarafından yemeğe götürülüp karnı bir güzel doyuruluyor, sırtı sıvazlanıp Maliye Bakanı olması konusunda gazlanıyordu.

SimCity örneği aslında ileride türlerin en fazla ne kadar iç içe geçebileceği konusuna iyi bir örnekti. Strateji türüyle kol kola giren bu oyun, Championship Manager ve zorluk konusunda bizi elinde şırınga ile bekleyen Hearts of Iron veya Commandos gibi yapımlar ile beraber, birden fazla türe dahil olan yapımların yolunu daha ilk günden yapmıştı. SimCity, yolu açan oyun olmasına rağmen türü uçuranlar 90'ların ilk yarısında patlama yapıp yerini Fallout / Age of Empires / Half-Life dönemine kadar korumayı başaran askeri uçuş simülasyonları oldu. River Raid döneminden beri uçan nesnelere merak duyan, soğuk savaş döneminde izledikleri filmler sayesinde de hepsi küçük birer Chuck Norris'e dönüşen oyuncular 80'lerin sonunda bu uçakları kullanıp özgürce MIG veya BF109 avlayabilecekleri oyunların "bilgisayarlarına yağması" ile birlikte mest oldular. Hemen hepsi benzer grafiklere ve benzer mekaniklere sahip olan bu oyunların kimi WW2, kimi Soğuk Savaş kimi de yakın gelecek temalıydı. Frontier: Elite II o senelerde daha fazlasının mümkün olduğunu bizlere göstermiş olsa da benzer grafiklere, benzer kontrollere ve benzer görevlere sahip olan bu oyunların hemen tamamı yüksek satış rakamlarına ulaşıp kaya gibi sağlam hayran kitleleri edindiler.

Simülasyon türü uçuşa geçmişti ve yakın zamanda insanların bundan sıkılması da pek olası gözükmüyordu.

Euro Truck Simulator 2

TÜRÜ AYAĞA KALDIRAN YAPIMLAR

Simülasyon türünün en büyük sıkıntılarından birisi aşağıdaki tüm oyunları kötü şekilde yaşlanmış olması. Bir kısmı abandonware'e düşen, bir kısmını da Steam'den edinebileceğiniz bu oyunlar bir nesli büyütmüş olsa da günümüz için hantal, eski ve detay açısından da bir simülasyon oyuncusuna hitap etmeyecek kadar yüzeysel kalacaklardır. Yine de bu durum onların değerini azaltmıyor.

F-19 STEALTH FIGHTER (1988)

80'lerden 2000'lerin başına kadar MicroProse denildiğine oyuncular ayağa kalkıp ceketlerini iliklerdi. Yine de F-19 Stealth Fighter 1988 yılında ilk kez piyasaya çıktığında değerini bulması hayli zaman aldı. Oyunda kullandığımız F-19, tanıtıldığı güne kadar sır gibi gizli tutulan F-117'nin "nasıl olabileceği" yönünde yapılan bir beyin fırtınasının ürünüydü ve Libya'dan Norveç'e kadar pek çok cephede, "insanlığın bir numaralı düşmanı" Sovyetlerle savaşmanıza izin veriyordu. Oyunu öğrenmek kolay, ustalaşmak zordu. Permadeath dediğimiz şeyle de bu oyunda başarıdan başarıya koşturduğum pilotumu kaybettiğimde tanışmıştım.

F29 RETALIATOR (1989)

Oyuncuların arasındaki ismiyle, Retal. Rahmetli, saygıyla andığımız firmalardan Ocean Software tarafından bizlere ulaştırılan oyun 2002 yılında geçiyordu. Bir miktar F-22 Raptor, bir miktar da deneysel bir uçak olan ters kanatlı X-29A'dan esinlenmiş olan, F29 Retaliator adında hayali bir uçağı kullanma şansını veriyordu bizlere. Attığımız yeri şenliğe çeviren misket bombaları veya geriye doğru ateşlenebilen havadan havaya füzeler gibi fantastik silahları ilk kez bu oyunda denemiş, kullanmaya doyamamıştık.

WINGS (1990)

WWI teması Battlefield 1'e kadar pek bakir kalmıştı, en azından biz öyle diyorduk. Öte yandan 1990 yılında Cinemaware tarafından yayınlanan Wings, tıpkı aynı yıl piyasaya çıkan Red Baron gibi insanlık tarihinin bu ilk büyük savaşının göklerdeki mücadelelerine ışık tutan unutulmaz bir yapım olarak kalbimizde yerini almıştı. Wings yukarıdaki iki oyuna göre daha şanslı aynı zamanda zira yakın zamanda yenilendi ve gözleri dağlamayan Remastered haliyle satın alınabiliyor. Ve inanın bana, uçuş fizikleri Battlefield 1'den daha başarılı. :(

LHX ATTACK CHOPPER (1990)

Electronic Arts'ın ilk şaheserlerinden birisi olan bu oyun adını daha sonra RAH-66 Comanche'ye dönüşecek olan LHX projesinden alıyordu. Oyunda UH-60 Black Hawk, AH-64 Apache, V-22 Osprey ve LHX'ten birisini seçip aman vermeyen hava savunma füzelerinin arasından hedefimize ulaşmaya çalışıyorduk. Oyun inanılmaz keyifli, bir o kadar da zordu. Seçtiğiniz helikopter görevin gidişatına direkt olarak etki ediyordu ve kurtarma görevlerinin varlığı da çeşitliliği artırıyordu. Halen oynanacak kadar iyidir, sayesinde tüm Sovyet hava savunma füzelerini ezberledik, laf değil.

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT (1991)

İkinci Dünya Savaşı'ndaki başarıları kadar sonrasında deneysel X uçaklarındaki tecrübeleri ile de tanınan Chuck Yeager'ı bize tanıtan oyun. Grafikleri, uçak çeşitliliği ve kontrol hissi ile kendi zamanı için mükemmel bir yapımdı. LHX ile harika bir iş çıkartan Electronic Arts yine masasının arkasındaki isimdi ve farklı dönemleri aynı oyunda büyük bir ustalıkla birleştirmeyi başarmıştı. İsterseniz WW2, isterseniz Kore Savaşı, isterseniz de Vietnam Savaşı yıllarına ait pek çok uçakla göreve çıkabiliyor, hatta dogfight yapabiliyordunuz.

HIND (1996)

Hiç tanımadığımız Digital Integration bu oyunla turnayı öyle bir vurdu ki gözünden, uzun süre askeri bir helikopter simülasyonuna aynı gözle bakamadık. Mi-24 Hind saldırı / genel maksat helikopterinin kontrolünü bize veren oyunda Rusların yaratıcı silah yelpazesinden sonuna kadar faydalanıyorduk. Hedefe bıraktıktan sonra topuklarımız arka ceplerimize çarpa çarpa uzaklaştığımız korkunç varil bombalarını kim unutabilir ki? Aradan geçen bunca yıla rağmen halen oynanabilecek kadar iyi.

X-Wing vs TIE Fighter

Race Room Racing Experience

DURAKLAMA DEVRİNE GİRİŞ

Herhangi bir türü ana akım olmaktan koparta-cak pek çok şey bulmak mümkün. Hatırlayacak-sınız, bir iki sene önce ortalık MOBA oyunlarıyla kaynıyordu, şu anda ise sadece en güçlü, en hazır olanlar hayatta kalabildi. Bugün elimizi salladığımız yerde bir Battle Royale oyunu bitiyor ve bugün alışkanlıklarımızın ne kadar hızlı değiştiğini düşünürsek yakın bir gelecekte bun-dan sıkılacağımızı tahmin etmek de hiç zor değil. Simülasyonların 1990'lardaki hızlı yükselişini yavaşlatan şey ise ne insanların türden sıkılması, ne de –en azından direkt etki anlamında- geli-şen teknoloji oldu. Alışkanlıklarımızın ışık hızıyla değişmediği o günlerde gelişen teknoloji Quake ve Half-Life gibi FPS oyunlarını ön plana çıkar-tırken, macera türü LucasArts önderliğinde hiç yaşamadığı kadar muhteşem günler yaşıyordu. Ama tüm bunlara rağmen simülasyon türü büyümeye ve insanları peşine takmaya devam etti. Bu dönemde çıkan Tie Fighter, Falcon 4.0, Sub Command, The Sims, Flight Simulator 2000, X: Beyond the Frontier ve Mech Warrior 4 gibi oyunlar türün tarihine isimlerini altın harflerle yazdırırken yüksek satış rakamlarına ulaşmayı da başardılar.

Simülasyonlar yine de yeni gelen akımlardan etkilenmeye başlamıştı. Half-Life gibi oyunlar in-sanlara daha az çaba göstererek de eğlenmenin ve iyi kurgulanmış bir hikayeden keyif almanın mümkün olduğunu göstererek bir alternatif sun-dular. İnternet hayatımıza yeni girmiş, milyonlar mIRC ve ICQ gibi chat programları başında sa-atlerini harcamaya başlamıştı. Oyun oynamaya harcanan saatlerin azalması da bu dönemlere denk geldi. Artık beş sene önceye nazaran çok daha az sayıda insan simülasyon oyunlarının uzun öğrenme eğrisine yetecek kadar zaman bulabiliyor, onlardan pek azı da bu durumu sürekli olarak sürdürmeye niyet ediyordu.

2000'lerin başında hikaye temelli FPS'ler ve Counter-Strike gibi rekabetçi ama öğrenmesi kolay oyunlar ardı ardına yağmaya başlarken, simülasyon türüne olan ilgi bir anda, bıçak gibi kesildi. Novalogic, Papyrus ve MicroProse gibi simülasyonlarla beraber anılan firmalar birbiri ardına kapıya kilit vururken tür de kendi içine kapandı.

Bu aynı zamanda bir dönüşümün de başlangıcı oldu. Halen kemik bir kitleye sahip olan simülas-yon oyunları tamamen tükenmek yerine azalarak çoğalma yoluna gittiler. Sivil uçuş simülasyon-larını sevenler Flight Simulator ve X-Plane'in etrafında birleşti mesela. Her bir oyunu on yıla yakın hayat süren bu iki seri muazzam bir mod desteğini arkasına alırken müthiş de bir "eklenti" ekonomisi yarattı. Askeri simülasyonları sevenler Lock On ve IL-2 Sturmovik ile saatlerini geçirme-ye devam etti, trenleri sevenler önce Microsoft Train Simulator, sonra da Railworks'ün peşinden gitti. Yarış simülasyonları tarafı ise durgunluktan diğerlerine nazaran daha az etkilendi. Önce Grand Prix Legends, sonra Live for Speed S2, Rfactor ve devamında Assetto Corsa ile iRacing bu bayrağı hiç olmadığı kadar yükseğe çıkarttı. Bu arada hiç beklemediğimiz bir şey oldu ve Almanlar bu işe tekrar ilgi duymaya başladı... Sonrası, birazdan...

DLC çılgınlığı

Flight Simulator serisi inanılmaz mod des-teği sayesinde şimdiye kadar uçabilmiş (veya uçamamış) hemen tüm nesnelere ulaşabilmemizi sağlasa da günümüzde tamamen kontrolden çıkmış bir sektörde ilk kıvılcımı yaktı: Ücretli eklenti paket-leri. Simülasyon tutkunlarının eğitim ve gelir seviyesi, diğer türlere göre yüksek olan yaş ortalaması ve tutku düzeyi ile birleşince takdir edersiniz ki firmaların ineğin süt verme potansiyelini keşfetmesi pek uzun sürmedi.

Dar bir tanım ile DLC olarak adlandıra-bileceğimiz bu paketler, tüm eklentileri almaya çalışsanız cebinizden 4000+ do-lar çıkartmanız gereken Train Simulator ile çılgınlık noktasına ulaşmış durumda. Flight Simulator tarafında ise rakamları hesaplamayı çoktan bıraktık. FSX için çıkan ücretli eklentilerin sayısı bile yüzler ile ifade ediliyor artık, bunun maddi tarafını düşünün bir de.

The Sims

UNUTULMAZ SİMÜLASYON DONANIMLARI

90'lardan bize anılar kadar simülasyonlar için üretilmiş özel donanımlar da miras kaldı arkadaşlar. Neredeyse tamamı son derece sağlam yapıda olan bu ürünler az kahrımızı çekmedi, gelin burada haklarını verelim.

QUICK SHOT II TURBO

-Joystick gibi joystick. Elimize aldığımız, o kaliteli klik sesini hissettiğimiz ilk anı asla unutmadık.
-Quick Shot II Turbo kendi döneminin en iyilerinden birisiydi ve hemen her oyunu oynamayı son derece kolay hale getiriyordu.
-Orijinali Spectravideo tarafından üretilen bu modelin yan sanayi ürünleri bir ara her dükkanda satılıyordu.
-Üretimine 1985 yılında başlanan bu model, Sigma markası altında 1999 yılına kadar üretildi. Üretimi bittiğinde satılan toplam Quickshot adedi 42 milyonu geçmişti.

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION 2

-Bu joystick pek çok kişiye göre hayatlarında kullandıkları en hassas uçuş koluydu. Saitek X52'si varken IL2 Sturmovik'te bununla uçan insanlar tanıyorum.
-Zaman içinde pek çok kez güncellenen bu model çok sevilen Precision Pro modelinden geliştirilmişti ve en önemli farkı da hassas bir gaz kolu içeren rafine tasarımıydı.
-Gameport yerine USB desteği ile üretilen ilk model olduğundan kullanım ömrü de kardeşlerini geride bıraktı.
-Microsoft simülasyon oyunlarının pazar payını kaybetmesiyle Sidewinder üretimine 2003 yılında son verdi. Sonra yeniden üretime başlar gibi oldu ama nafile.

SAITEK X52

-Gelecekten gelmiş gibi gözüken bu ürün 2004 yılında ulaşılabilir bir fiyattan piyasaya çıktığında aklımızı kaçırmıştık, laf değil.
-Dijital bir panele ve ayrı bir gaz koluna sahip olan X52'yi kullanımınıza uygun şekilde programlamak mümkündü.
-Yine de ürün hassaslık anlamında IL2 Sturmovik gibi askeri simülasyonlarda bekleneni veremiyordu. Flight Simulator veya X-Plane kullanıcıları için ise her şey rüya gibiydi.
-Uzun süre üretilen model yerini geçtiğimiz günlerde X56 Rhino'ya bıraktı, fiyatı ise uçtu gitti.

LOGITECH MOMO RACING

-Aslında Logitech'in "gerçek" Momo serisi bu değil, paramızın yetişmediği "Red Momo" idi. Momo Racing ise bu modelin daha ucuza mal edilen versiyonuydu, bize de o düştü zaten.
-Kontrol hissi son derece başarılı olan model kendisinden sonra gelen Driving Force Pro (DFB)'nun aksine 900 derece dönüş açısını desteklemiyordu. İnanın 240 derece ile kamyon kullanmak istemezsiniz.
-Momo Racing'in en büyük sorunu fren pedallarının kronik arıza problemiydi. Bu sorunu kısmen ortadan kaldıran videoları da nette rahatça bulabilirsiniz.
-Red Momo'nun aksine pedal seti metal değil plastikten imal edilmişti.

Star Citizen

GÜNÜMÜZ VE SONRASI

Simülasyon oyunları günümüzde sayıca az ancak adanmış bir kitle tarafından takip edilmekte. Hemen her türün bayrağını taşıyan en az bir kaliteli oyuna rastlamak mümkün ve gerek mod desteği gerekse kemik kitlenin sadık yaklaşımı sebebiyle, bu oyunların raf ömrü hayli uzun. Diğer taraftan Kickstarter sayesinde de bu oyunların tutkunları -tıpkı Star Citizen'da görüldüğü gibi- iyi bir fikri desteklemeye hazırlar.

Diğer taraftan bu kitlenin varlığı yapımcıların da bir noktada kontrolden çıkmasına ve bir simülasyon kirliliği oluşmasına sebebiyle vermekte. Günümüzde artık bir espri malzemesi haline gelen Alman simülasyon endüstrisi de bunun en önemli örneği. Forklift simülatöründen kayak parkında kar küreme simülatörüne, asfalt mikseri simülatöründen postacı simülatörüne kadar her türlü yazılım parçasını büyük bir hızla üretebilen bu arkadaşlar, almaya hazır bir kitle her daim olduğundan tatminkar satış rakamlarına ulaşmakta.

Peki önümüzdeki dönem nelere gebe? Öncelikle günümüzde simülasyon oyunlarını sürükleyen yapımlar arasında en önemlileri, direksiyon salladığınız yapımlar. Sağ sayfada örneklerini bulabileceğiniz bu yapımların yanında Project CARS II, Rfactor 2, American Truck Simulator, Bus Simulator serisi ve Fernbus Simulator gibi son derece eli yüzü düzgün yapımlar var. İlerleyen dönemde çıkacak yeni oyunların da şimdiden yolu gözlenmeye devam ediliyor.

Uzay tarafında ise beklentiler elbette Star Citizen'a odaklı. Farklı türlerden de ögelere sahip olan bu muhteşem projeye Chris Roberts tüm hayatını adamış durumda ve bizler de günün birinde bitireceği yönündeki inancımızı muhafaza etmeye devam ediyoruz.

Bunların yanında türleri biraz birbirine kardığımızda Mashinky, Abandon Ship, Occupy Mars: The Game, Two Point Hospital gibi son derece potansiyelli yapımlar da kısa süre içinde bizleri bekliyor olacak.

Evet, simülasyonlar artık ana akım türler arasında değil. Ancak bu durumun simülasyon tutkunları tarafından kafaya o kadar da takılmadığı bir gerçek.

Her zaman dedikleri gibi, nitelik nicelikten yeğdir.

Modlar

Simülasyon oyunlarını rakipleri karşısında güçlü tutan en önemli detay modlanabilirlik ve bu modları üretmeye istekli, adanmış bir kitleye sahip olmaları. Bunun en önemli örneklerinden birisi de Papyrus'un 1998 yılında piyasaya çıkarttığı ve 1967 F1 sezonunu konu alan **Grand Prix Legends**. Seneler içinde 800 civarında piste, slipstream moduna ve 1965-1968-1969 sezonlarının da dahil olduğu araç setlerine kavuşan oyun, en önemli aşamayı grafiksel alanda yaptı. Oyun belki günümüzün teknolojik nimetlerinden faydalanmıyor ancak fotoğraflarda da görebileceğiniz üzere, 20 yaşında bir oyuna göre oldukça genç gözüküyor.

NE OYNAYACAĞIZ?

Simülasyon oyunlarına ilgi duyanlar için seçenek çok. Star Citizen'ı malum durumu sebebiyle dışarıda bırakalım ve herhangi bir simülasyon tutkununun mutlaka denemesi gereken kaliteli yapımlara göz atalım.

FLIGHT SIMULATOR X

Simülasyon türünün ağababası. Kendisini X-Plane'e tercih etmemizin pek çok sebebi var. Daha ucuz, sistem gereksinimi daha düşük, geriye uyumluluğu çok yüksek ve mod seçenekleri de neredeyse sınırsız. FSX halen genç ve gerek sivil gerekse askeri uçakları nizami bir şekilde uçurmaktan keyif alacak tüm simülasyon sevenlere hitap ediyor.

ASSETTO CORSA

Seneler önce "Rfactor katili" olarak piyasaya sürülen Netkar Pro'nun ruhu yaşıyor. Eski oyunun temelleri üzerine inşa edilen AC, herhangi bir oyunda görebileceğiniz en gerçekçi sürüş deneyimini sunmakta. Lastik fiziklerinden tutun da pistlerin üzerindeki her bir detayın sürüşe yansıtılmasına kadar binlerce detayın mükemmel bir şekilde yoğrulduğu bu yapım zoru sevenlere hitap ediyor.

DCS WORLD

Bir zamanların efsanevi Lock On'u artık DCS World bünyesinde hayat buluyor, üstelik free to play olarak. Ücretsiz halinde Su-25 Frogfoot ve TF-51D Mustang uçaklarına yer veren yapım, pek çok ücretli DLC'ye sahip. Uçağın tüm özelliklerine hakim olabildiğiniz oyun sadece detaylarıyla değil, eklentilerinin fiyatları ile de nefesinizi kesmeye aday.

IRACING

Bir zamanların efsanevi simülatörü Grand Prix Legends'ı yaratan David Kaemmer nerede diye merak edenleri kendisinin en son projesi iRacing'i keşfetmeye çağırıyoruz. İlk çıktığında GPL grafik motorunu çok az değişiklik ile kullanan oyun zaman içinde ciddi anlamda geliştirildi ve eklenen yeni modların da yardımıyla hayli tatmin edici bir içeriğe kavuştu.

EURO TRUCK SIMULATOR 2

Bir zamanlar 18 Wheels of Steel gibi fakir ama gururlu oyunlarla karşımıza çıkan SCS Software'in günün birinde ETS2 ve ATS ile ortalığı birbirine katacağını kim bilebilirdi ki? Yüzlerce kamyon, binlerce trailer ve grafik moduna sahip olan yapım, tüm Avrupa kıtasını kaplayan harita eklentileriyle birlikte milyonlarca oyuncu için başından kalkamadıkları bir tutkuya dönüştü.

CITIES SKYLINES

Hey gidi SimCity. Kim derdi ki simülasyonları tabana yayan oyun, günün birinde bu muhteşemlik karşısında diz çökecek? Kendisinden önce gelen şehir kurma simülasyonlarını bir çikolata paketi gibi buruşturup klozete atan, üzerine de sifonu çeken Cities Skylines, hayalinizdeki şehri yaratmanızı sağlayacak modları ve eklentileriyle sizi bekliyor.

FARMING SIMULATOR 17

Tek yıllarda bilgisayar ve konsollar, çift yıllarda ise mobil cihazlar için piyasaya sürülen yapım muhteşem mod havuzu, güzel grafikleri ve zaman içinde mükemmele yaklaşan mekanikleriyle halen taklit edilmeye çalışılıyor. Bir tatlı huzur almaya gelenleri çiftliğe bekliyoruz.

SILENT HUNTER 3

Neden Silent Hunter 4 veya 5 değil de eski oyun? Açıkçası serinin son iki oyunu ne derinlik ne de verdiği o "avlanma" hissi açısından Silent Hunter 3'ün eline su dökemedi. Oyun için sonradan çıkan The Grey Wolves (GWX3) modunun bugüne dek gördüğümüz en kapsamlı ücretsiz güncellemelerden birisi olduğunu da söylemek zorundayız.

ARMA III

Ateş ettiği yeri güzelleştiren bir süper kahramanın değil de birliğin içindeki seçkin ama "yok edilebilir" bir askerin rolüne büründüğümüz ARMA serisinin en yeni oyunu, seriyi hiç olmadığı kadar yükseğe taşıdı. Multiplayer oynandığında daha da güzelleşen yapımda her bir silahı öğrenmek için uzun mesailer harcamanız gerekecek.

◆ Kürşat Zaman

ANARŞİST

REMASTERED

EN İYİ OYUNLAR ÖZEL

Anarşi metre

GRAND THEFT AUTO V

Bakın size bu oyunun neyi simgelediğini söyleyeyim mi: İnsanın aslında hem kel, hem de fodul bir varlık olduğunu. Hayatımda bu kadar dolu gözüküp de boş olan bir oyun ne gördüm, ne de duydum. Hayır işin daha da kötüsü, oyun tamamıyla Amerikan değerleri, Amerikan kültürü ve atmosferi etrafında dönüyor ama özellikle Türk halkı bu oyuna bayılıyor. Oradaki siyahi adamın konuşmasından sen ne anladın ki de sevdin bu oyunu? Neyi bildin? Nedir? Sözde üç tane birbirinden farklı karakter var oyunda, onların hikayesini takip ediyoruz. Kaç kişi bu adamları umursadı, bir söyleyin. O asabi ayyaş dışında hangi karaktere sempati duydunuz? Hiçbirine! Neden? Çünkü haritanın 25 km batısındaki gizli havalimanı ve içindeki o jet daha ilgi çekici de ondan! Haydi oraya zorla girdiniz, jeti de çaldınız. Aferin, büyük başarı. Peki şimdi ne yapacaksınız? O jeti kullanmak sizi nasıl bir seviyede tatmin etti? Oyunda ilerlemenize mi yardımcı oldu o jet, yoksa VR desteğiyle birlikte geldi de gerçek bir jet kullanıyormuş gibi mi hissettiniz? Hiçbiri olmadı, ancak birkaç dakika dolanıp sonra da polislerle başınızı belaya soktunuz. GTA V'te yaptığınız, yapacağınız hiçbir şey tatmin edici değildir, hepsi popüler kültür ve hızlı tüketim toplumunun getirdiği boşluğun interaktif halidir. Bunu da buraya yazıyorum!

HALF-LIFE 2

Allah'a şükür şu oyunu gençken oynayıp da seven nesil çoluk çocuğa, toruna falan karıştı da rahatladık yahu. Bunlar nasıl insanlardı biliyor musunuz genç okur; dünyada Half-Life 2'den başka oyun yokmuş gibi, varsa yoksa Half-Life da Half-Life! Elinde levye taşıyan top sakallı herifi ne benimsediler yarabbi! Sokakta görseler adamın suratına bakmazlar, burada utanmasam sevgilileri diyeceğim! Tövbe!

Ha oyunda da olan biten matah bir şey yok hani... Hele ki şimdi açıp oynamaya çalışın, "Bu ne yiea?" diyeceğinizden eminim. Şöyle geniş geniş deyin bunu, rahatça söyleyin, kimse size bir şey diyemez. Niye olduğunu söyleyeyim; çünkü size karşı çıkacak olan adamların hepsi bebeklerinin altını değiştiriyor. Onu bitirip sütü soğutuyor. Yetmiyor bebek sallıyor, agu gugu diyerek kendilerini garip garip hallere sokuyorlar; sizle uğraşacak güçleri yok. Bir de Half-Life 3'cü grup var ki onların da sayısı neyse ki git gide azalıyor. Valve tabii parayı kırdı Steam'den, oturup oyun yapmakla mı uğraşacak? Half-Life ekibinin tamamı da zaten torun torba sahibi oldu, oyunu hatırlayan bir kişi bile kalmadı ekipte. Yine de bu Flat-Earth birliğinden hallice olan Half-Life 3 fan grubu arada bir ortaya çıkıp, "Oyun nerede, oyunumuzu isteriz!" diye feryat figan dolanıyorlar. Her neyse konu dağılmaya yüz tuttu; şunu bilmelisiniz ki Half-Life 2 de vaktin getirdiği çaresizlik ve kimsesizliğin bir yansımasıdır, abartılmıştır, levyedir.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Geçen ay altıncı oyundan hıncımı çıkartamadım, beşinci oyunla devam ediyorum. Fakat önce biraz geçmişe gitmeye davet ediyorum sizleri.

Şimdi bu Elder Scrolls heyecanı var ya, zamanında o kadar tutmadı, o kadar sadece masaüstü RPG'ciler tarafından oynandı ki, firma bile kendinden tiksinip, "Abiler şu oyuna iki grafik, iki güzellik ekleyelim, yemin ederim enfarktüs geçireceğim ya!" dedi, Skyrim dedikleri bu nane ortaya çıktı.

Şimdi oyunda özgürüz falan bir şeyler... Onunla savaşıyoruz, bunun böğrüne kılıç saplıyoruz, büyü var, ejderha var, goblin var, o var, bu var... Aman nasıl orijinal, nasıl hiç görülmemiş şey! Neyse haydi işi iyi kotarmışsınız deyip biz de oynadık bu oyunu da sonra bunu yapan firma, Bethesda kayışları koparttı, eline hangi elektronik cihaz geçtiyse, ona uyarlamaya çalıştı. Tartısı mı kaldı, mikseri mi, elektronik tuvaleti mi, buzdolabı üzerindeki derece ekranı mı... Yemin ederim ortam Black Mirror'ın bir bölümüne döndü; nereye dönsek Skyrim. Hele bunun bir PSVR versiyonunu yaptılar, aboov...

Evlere şenlik denir ya, tam öyle bir durum. Oyunun grafikleri zaten 10 yıl öncesinden kalma, özürlü PSVR bu grafiği bile gösteremiyor, bir anda kendinizi Atari 2600 döneminde buluyorsunuz. Kafam kadar piksele kılıç sallarken onun aslında bir iskelet olduğunu anlamamla PSVR'ı kafamdan çıkartmam bir oldu.

Diyeceğim o ki artık Skyrim'i de bir kenara bırakın, bunun devamı olmayı hedefleyen ve 100 yıl içerisinde çıkacak olan oyunu da, Bethesda'yı da... Biraz değişim, biraz ivme lütfen!

"Artık teknolojiyi hayatımıza alet etmiyoruz, onu bir amaç haline getirip toplumumuzun bir parçası kıldık."

İnsan dediğin sosyal bir varlık. Konuşarak, iletişim kurarak anlaşır. Bunu mimikler, el-kol hareketleriyle süsleyip karşısındakini etkilemeye çalışır. Fakat öyle bir çağa geldik ki artık insanoğlu olarak yaptıklarımızla değil, hayatımızda edindiğimiz fiziksel objeler ile kendimizi ön plana çıkarır olduk. En iyi televizyon, en süper kameralı telefon, kendi kendine giden araba derken insanı arkaya atıp teknolojiyi hayatımızın göbeğine koyup onunla bir olduk. Onunla var olur hale geldik. Peki insan hayatını olumlu yönde etkileyen teknolojik gelişmeler yok mu? Elbette var. Bundan birkaç on yıl sonra yapay dokular oluşturulup organ nakli yapabileceğimiz söyleniyor. Tıp teknolojisindeki gelişmeler sayesinde uzuvlarını yetirmiş kişiler, bilimkurgu filmlerinden fırlama cyborglara dönüşebiliyor. Her şey aslında iyiye gidiyor. İyiye gitmediği yerde ise Cyberpunk dünyasına dönüşmek içten bile değil.

Night City'de cyberpunka sevdiğimiz ne varsa hepsinden biraz var

Night City'ye Hoşgeldiniz

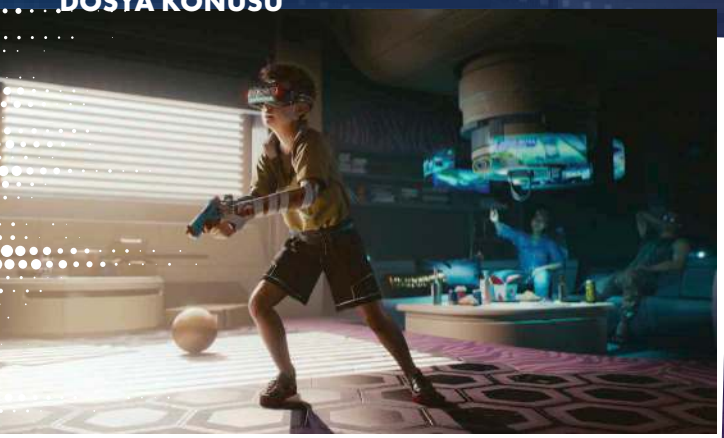
CD Projekt, 2013 yılında YouTube'a bir bomba bıraktı. Cyberpunk 2020 ve yaratıcısı Mike Pondsmith'i arkasına alan firma, renkli ama bir o kadar da karanlık bir Cyberpunk dünyası üzerinde çalıştığını duyurdu. The Witcher serüveni tamamen bitene kadar da bu oyunla alakalı hiçbir şey duymadık. E3'ten bu yana dergide de sıklıkla yer verdiğimiz Cyberpunk 2077 artık çok yakın. YouTube'da tekrar tekrar izlediğimiz bir videodan ibaret değil. Firmanın oyuncuların beğenisine sunduğu, oyun içi görüntüleriyle bizleri büyüleyen Cyberpunk 2077 dünyasına girmek için daha fazla beklememize gerek kalmadı!

Cyberpunk 2077, temelinde Cyberpunk 2020 isimli masaüstü oyununu temel alan bir oyun olacak (Cyberpunk 2020'nin ne olduğuna da sonra değineceğim merak etmeyin). Alternatif bir gelecekte, ama çok da uzak olmayan bir gelecekte, California'ya bağlı Night City içerisinde geçen maceramızda V isimli bir karakteri canlandıracağız. Oyuncular V'yi diledikleri gibi şekillendirebilecekler. İlk defa bir CD Projekt oyununda karakter yaratma ekranı olacak. İçeriden sızan bilgilere göre de bu karakter yaratma ekranı pek detaylı. İster kadın, ister erkek olsun, saçından başından tutun da karakterin geçmişine hatta cinsel yönelimlerine kadar upuzun bir liste mevcut. Eh, oyun merkezine teknolojiyi aldığı için karaktere ekleyebileceğimiz onlarca vücut modifikasyonu olacak. CD Projekt, bu oyunda The Witcher'dan da aşina olduğumuz üçüncü tekil şahıs kamerasından vazgeçerek birincil göze geçiş yapıyor. Bunun arkasındaki en büyük sebeplerden biri Night City atmosferini daha iyi sunmak istemeleri. Artık siz düşünün, ne denli gelişmiş ve detaylı bir şehir üzerinde çalıştıklarını. Night City, fragmanlardan da gördüğümüz kadarıyla Cyberpunk temasını üzerine başarıyla geçirmiş bir şehir. Zaten Mike Pondsmith ve CD Projekt isimlerini yan yana gördüğümde, hikaye anlatıcılığı bir yana, detaylı atmosfer yaratma konusunda da ne kadar şüphem varsa toza dönüşmüştü.

V ile bu şehri ister yayan isterseniz çeşitli araçları kullanarak gezebileceğiz. Ayrıca otonom araçlar kiralayıp şehrin atmosferine de dalabilirsiniz. Anlatılanlara göre aynı uygulamayı araç otomatik olarak giderken çatışmalar için de kullanabilecekmişiz. Night City'nin en garip yanlarından biri ise herhangi bir devlet kurumu tarafından yönetilmemesi. Cyberpunk sistemlerinden alışık olduğumuz üzere büyük şirketler gücü ele geçirmiş durumda. Elbette ortada konulmuş kanunlar ve kanun koruyucular var ama günün sonunda düdüğü öttürenler bu büyük şirketler.

Haliyle insan, oyunun ana senaryosunu da merak ediyor. Ne yazık ki şu an için basınla paylaşılmış bir ana hikaye bilgisi yok. E3 fuarı sırasında, 40 dakikalık bir oynanış videosu sunulmuştu. Fakat içerisinde Cyberpunk 2077'nin ana senaryosuna dair pek bilgi verilmemiş.

Ana karakterin eski bir paralı asker olduğu düşünüldüğünde, devlet-firma-eski düşmanlar arasında gidip geleceğimiz bir hikaye göreceğimizi düşünüyorum. Cyberpunk türünün merkezinde değişim bulunduğu için hikayenin teması da bu olacaktır.



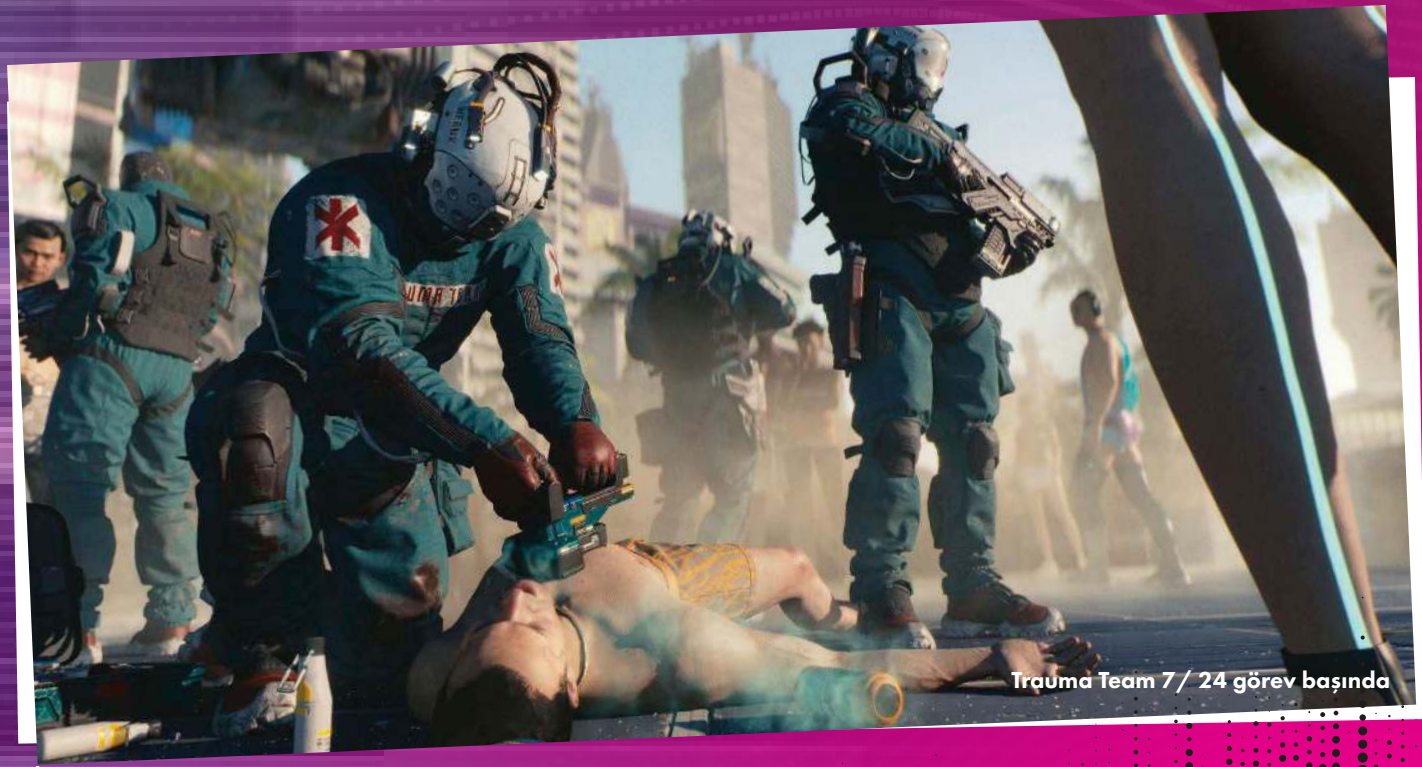
Teknoloji ile Dans Etmek

Altı büyük bölgeye ayrılmış Night City'deki en büyük amaçlarımızdan biri elbette hayatta kalmak olacak. Şehrin her bir bölgesinin kendine ait bir atmosferi olacakmış. Örneğin, City Center adı verilen bölge tamamen büyük firmaların kontrolü altındayken, Pacifica'da elinizin sürekli tetiğin üzerinde durması gerekecekmiş. Çünkü burası çeteler tarafından yönetilmekte.

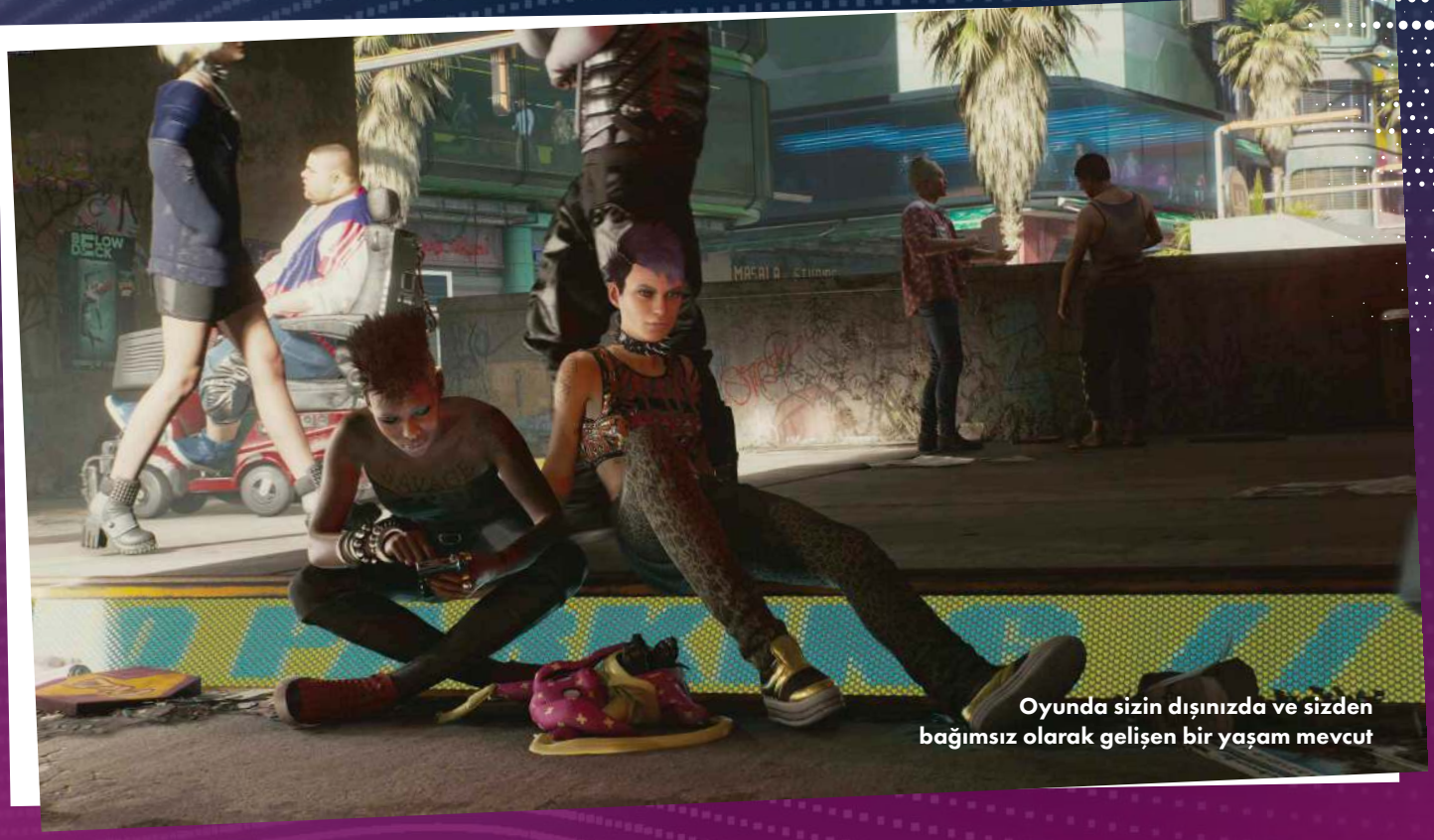
Kendimizi korumak ve sağlama almak için de bir dünya ekipmanımız olacağı kesin. İlk açıklanan bilgilere göre V'yi üç ana sınıf üzerinde geliştirebileceğiz. Bu ana sınıfların kendi içerisinde de dallanıp budaklanacağını bekliyorum. NetRunner ile hack işlemlerine yönelirken, Techie ile daha çok teknolojik ekipmanın nasıl çalıştığına odaklanacağız. Bir de "yok abi ben halen HDMI girişi ile USB girişini karıştırıyorum" diyenlerdenseniz her şeyi silahınız ve ağır sanayi hamlelerinizle çözebileceğiniz Solo sınıfı mevcut. Aralarından Techie, ilk bakış çok hoşuma gitse de harala gürele çatışmaya girebileceğim Solo da ilgimi çekmiyor değil. V, her rol yapma oyununda olduğu gibi güç, dayanıklılık, zeka gibi çeşitlilik gösteren özelliklerini geliştirerek daha iyi olmaya çalışacak. Karakteri güçlendirmek için "Ripperdoc" adını verdikleri doktorları ziyaret ederek cyberware ekipmanlarını vücudumuza monte edebileceğiz. Bunlar için de Eurodolar adını verdikleri yeni bir para biri kullanacağız. Bu parayı nasıl kazanacağınız tamamen size kalmış. Adamlar koskocaman şehir yaptık diyorlar. Para kazanacağımız yüzlerce yan görev olması lazım. Çünkü V'ye yapacağınız her modifikasyon sadece kozmetik olarak kalmayacak. Bunlardan taktıkça daha fazlasını isteyeceksiniz. Dilerseniz biyonik göz takarak, civarda neler olup bittiğine daha yakından bakabileceksiniz ya da kolunuza takacağınız bıçaklar ile duvarlara tırmanmanız mümkün olacak. Bunlara parayı nasıl yetiştireceğiz ben de merak ediyorum.

Bu vücut modifikasyonlar arasında en çok hoşuma giden tercüme ekipmanı oldu. Night City sadece teknolojik olarak doymuş bir şehir değil. Bu şehirde birçok ırktan insan da bulunacak. Hepsinin aynı dili konuşmasını da bekleyemezsiniz. Mesela bir İspanyol ile karşılaştığınızda, sizinle kendi diliyle konuşmaya başlayacak ve siz de bu dili bilmediğiniz için bön bön bakacaksınız. Ama bu sorun da tercüme implantıyla tamamen ortadan kalkıyor. Tabii kaliteli bir ürün aldığınızdan emin olun. Yoksa yarım yamalak bir çeviri ile karşılaşabilirsiniz.

Bir başka dikkat çeken modifikasyon ise Braindance adı verilen aparat. Oynanabilirliği büyük ölçüde etkileyeceğini düşündüğüm Braindance'e sahip olduğunuzda, V, karşısındaki kişinin duyularını, duygularını ve hatta kas hareketlerini hissetmeye başlayacak. Bununla ilgili bir dizi Braindance görevi olmalı!



Trauma Team 7 / 24 görev başında



Oyunda sizin dışınızda ve sizden bağımsız olarak gelişen bir yaşam mevcut

Sonuna Kadar Özgürlük

CD Projekt RED, daha önce The Witcher ile başardığı özgürlük hissiyatını Cyberpunk 2077'de devam ettirecektir. Night City'nin sınırları belli, evet. Fakat şehrin içerisinde yapabilecek onlarca şey olduktan sonra sıkılacağımızı düşünmüyorum. Şehrin sınırları belli olsa da yapabileceklerimiz az olmamalı. Bunu en iyi başaranlardan biri GTA 5 olmuştu. Oyunun üzerinden kaç sene geçti ama oyun halen en çok satanlar listesindeki yerini koruyor.

Bahsettiğim özgürlüğü Cyberpunk 2077'de bize hissettirecekleri -bence- kesin. Mesela dümdüz dövüş mekanikleri yerine, birden fazla şekilde çatışma imkanı sunulacak. Düşmanı takip eden mermiler ya da seken mermiler arasında yapacağınız tercihin bu çatışmanın şartlarını fazlasıyla değiştireceği kesin. Çatışmanın bittiği noktada ise ön plana çıkan rol yapma unsurlarının bir hayli doyurucu olduğu söylenmekte. Sürekli dallanıp budaklanan diyalog seçenekleri de bizi ihya edecek.

Şehrin büyüklüğünün yanı sıra gündüz-gece döngüsüyle de Night City'yi farklı açılardan görmeye başlayacağız. Gündüz vaktiyle gece vakti arasında şehrin temposunda değişimler olacakmış. Hava kararıktan sonra daha karanlık kimseler sokaklarda gözükecekmiş. Heyecanlandınız değil mi? Bunun hikayeyi de etkilemesi en büyük beklentilerim arasında. Elbette bekleyip görmek gerek zira çoğu oyun gün döngüsünün şehre bir dinamiklik katacağını iddia etse de bu sözlerinde durmak konusunda pek başarılı değil. Mesela gündüz yapılan görevlerle, gece yapılan görevler arasında fark olsa ya da oyuncuyu zorlayacak seçimler sunulsa çok güzel olmaz mıydı?

Aklınızdaki sorulardan biriyle devam edelim. Cyberpunk 2077 tutar mı, tutmaz diye sakın ikilemde kalmayın. Bu oyun tutacak ve yılın en çok konuşulan oyunlarından biri haline gelecek. Bak bu lafımın altını da çizin! Oyunun çıktığı yıl, Cyberpunk kültürü hortlayıp ana akım medyayı da etkilemeye başlayacak. Nasıl bundan birkaç yıl önce 80'lerin parlayan neon ışıklı atmosferi hayatımıza tekrar girmişti, benzer bir durumu Cyberpunk için de yaşayacağız.

Peki tutması için Cyberpunk 2077'de neler olmalı ya da olmamalı. Öncelikle önceden de bahsettiğim gibi oyunun arkasında çok sağlam bir ekip var. Cyberpunk 2020'nin yaratıcı ismi Mike Pondsmith bu süreç içerisinde firmaya danışmanlık yaptı. Konuya Pondsmith'ten daha hakim birini bulamazlardı herhalde.

Henüz kesinliğe kavuşmasa da Cyberpunk 2077'nin bir de multiplayer modunun olacağı söylenmekte. 2013'teki ilk kısa fragman ortaya çıktığında, oyunun bir MMORPG olacağı iddia edilmişti. Resmi duyuru gelene kadar bunun gerçek olmadığı zaten anlaşılmıştı. Yine de kesinliği belli olmayan bu multiplayer söylentisine çok kulak asmamak gerekiyor. Hali hazırda tek kişilik hikayesinde 100 saatten fazlası vaat ediliyor. Night City'nin büyülü sokaklarında kendimi kaybederken, bir de işin multiplayer kısmına nasıl vakit ayırırım, hiç bilemiyorum.

Kafalardaki asıl soruyu cevaplandırmanın da zamanı geldi gibime geliyor. Oyun ne zaman çıkacak? Ne yazık ki CD Projekt, oyun için henüz resmi bir çıkış tarihi vermedi. 2019 yılının sonuna doğru çıkacağına dair söylentiler mevcut. Bir yandan da oyun, temeline Cyberpunk 2020'yi aldığı için 2020 yılını bekledikleri belirtiliyor. İlk başta oyunun çıkışının yakın olduğunu söylemiştim. Şimdi kulağa uzak gelebilir ama bahsedilen tarihler oldukça makul. Oyuna, The Witcher 3 serüveninin bitişiyle başlanıldığı düşünüldüğünde. Yaklaşık üç yıldır hummalı bir geliştirme sürecinde olduklarını düşünüyorum.

Firmanın da dediği gibi "Ne zaman hazır olursa, o zaman çıkacak!". Gerçi bu kadar bekledikten sonra oyuna gerek kalmadan kendimizi Cyberpunk dünyasının içinde bulacağız ya neyse... ● **Özay Şen**

Cyberpunk 101

Cyberpunk 2077'yi enine boyuna anlattık. Yazıda sıkça bahsini geçtiğim Cyberpunk 2020'nin ne olduğuna geçmeden, Cyberpunk'ın ne olduğundan bahsetmek istiyorum.

Türün aramıza katılması 80'li yıllara dayanıyor. Onun öncesinde ise New Wave akımına kapılmış bilimkurgu yazarlarının etkisiyle inşa edilmeye başlanıyor. Bu dönemde kendi dönemi için edebi yandan oldukça "ucuz" görülen New Wave yazarları, daha önce bilimkurguda denenmeyen yapıları yazmaya başlamış, Jules Verne, H.G. Wells gibi isimler bilimkurgunun temelini atmış, bir sonraki nesle bu türün sınırlarının nasıl olacağını çizmişti.

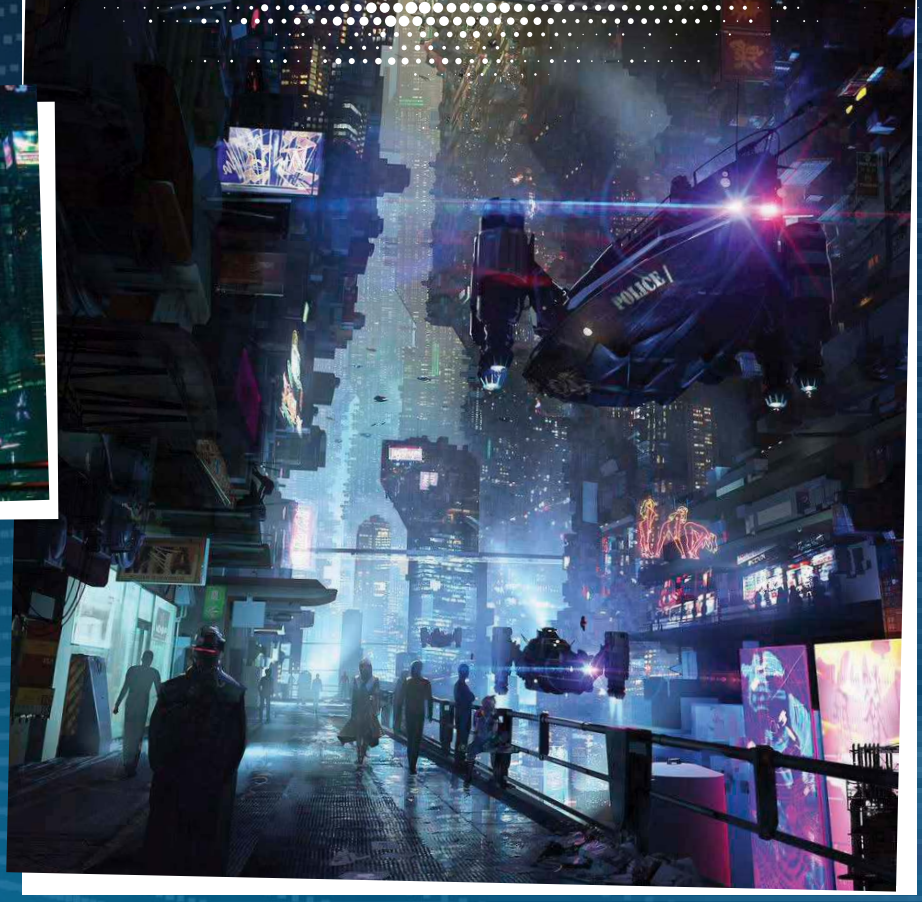
New Wave'in yazarları ise bu türün dışına çıkmaya çalıştı. Toplumsal olayların içine girdiler. Mesaj vermeye çalıştılar. Hepsi bu yolu takip etti diyemeyiz ama küreselleşen dünyada ortaya çıkan sorunları dile getirmek adına farklı işler koydular ortaya. Bu sorunlar neydi? Devamlı süren savaşlar, genç yaşta uyuşturucu kullanımı, etik sisteminin bozulması, çetecilik vs. Bunların hepsi 50'li, 60'lı yıllarda bolluğu görmüş orta direk ABD ailelerini tedirgin etmeye yeter de artardı bile.

Philip K. Dick, Roger Zelazny, J. G. Ballard bu türün öncüleri arasında yer alsa da Cyberpunk türünün miadı olarak William Gibson'ın Neuromancer (Sarmal Yayınları, 1998) romanı kabul edilmektedir. 1984 yılında yayınlanan romanın dünya çapında ilgi görmesinin arkasında, ondan iki yıl önce vizyona giren Blade Runner filminin de etkisi vardı elbette. Bu film de 1968 yılında Philip K. Dick tarafından kaleme alınan Androidler Elektrikli Koyun Düşler Mi? (Altıkırkbeş Yayınları, 1996) romanından esinlenerek beyaz perdeye yansıtılmıştı.

Bu türün oluşmasındaki en büyük isimlerden bir diğeri ise Alfred Bester'dır. Bilimkurgunun altın çağında kısa öyküler yazarak işe başlayan Bester, ilk başta The Demolished Man (Anarşist adıyla ilk defa 1971 yılında Okat Yayınevi tarafından basılmış, yıllar içerisinde farklı isimler ve yayınevlerinde yayınlanmıştır) ile Cyberpunk'ın temellerini atmış desek yanılmayız. Türe ait ne varsa bu kitapta bahsini geçen Bester, bir sonraki romanı olan Tiger! Tiger! (Bu kitap da birçok farklı isim ve yayınevi tarafından Türkçe'ye kazandırılmıştır. Kaplan! Kaplan! adıyla 1996 yılında Altıkırkbeş Yayıncılık tarafından ilk defa basılmıştır, geçmiş dönemde LEVEL Dergisi birlikte ön okumasını da hediye etmiştik.) ile birlikte büyük firmalar tarafından yönetilen bir dünya çizer. Ana karakter, ağzına yerleştirdiği implantlar sayesinde vücuduna eklediği teknolojik modifikasyonları aktif edebiliyordu.

Cyberpunk, kelime anlamı olarak ise ilk defa 1983 yılının kasım ayında, ABD merkezli Amazing Stories isimli dergide karşımıza çıkıyor. Bruce Bethke'nin başlığını koyduğu Cyberpunk isimli kısa öyküsü bu türe isim babalığı yapacak, sonrasında ise bilimkurgunun bir alt türü haline gelecektir. Bethke, yıllar sonra bu kelimeyi ararken dönemin teknoloji ile kafayı bozmuş, kayıp gençleri düşünmüş. Bu sebeple cyber (siber, teknolojik) ile punk (serseri) kelimelerini birleştirmiş. Bu –punk tamlaması da yıllar içerisinde bir kavram haline gelecek ve Steampunk, Dieselpunk, Candlepunk gibi türleri betimlemek için kullanılacaktır.

Tür genel olarak insanının teknoloji ile yakınlaşmasını odağına alıyor. Çıktığı dönemdeki saltık bilimkurgu örneklerinden farklı olarak yakın gelecekte, teknolojiden yozlaşmış insanlığı anlatır. Nasıl ki Asimov, Vakıf serisi ile uzayın derinliklerine açılmış gelişmiş bir uygarlığı anlatmıştı, Cyberpunk türünde de teknoloji ile ilk defa bu kadar içli dışlı olmaya başlayan toplumlar ele alınır.



Teknoloji artık bir araç değildir, hayatın amacı haline gelmiştir. Şehirler, eyaletler hatta ülkeler büyük teknoloji firmaları tarafından yönetilmektedir. Toplum tüketime yönlenmiş, fakir ve zengin arasındaki uçurum gittikçe açılmıştır. Arayı kapatılmak için suç oranı yükselişe geçmiş, devlet ise bu suç oranını kontrol altına alamadığı için büyük firmaların eline bakar hale gelmiştir.

Bahsetmiştim, teknoloji insan hayatının göbeğine oturmuştur diye. Bundan da öte insan vücudunun da içine girmeye başlar. Telefonlar artık kulağın içerisine montelenmiştir. Kopuk bir uzuv yerine eklenen biyonik kol aynı zamanda tabanca işlemi de görebilir. Kafatasınıza monteleyeceğiniz bir USB çıkışıyla internete bağlanmak ya da bilgi aktarımı yapmak da mümkün hale gelir. Aynı USB çıkışından teknolojik bir uyuşturucu alabilir hatta bir bilgisayar virüsü yüzünden ölebilirsiniz de... Cyberpunk'ın temelleri 60'lı-70'li yıllarda atılsa da patlaması 80'li yılları bulacaktır. Dönemin neon ışıklı hızlı hayatı, teknolojik aletlerin her evde bulunmaya başlaması Cyberpunk'ın da atmosferine ilham kaynağı olacaktır. Sokaklarda artan suç oranı, devletin elini kolunu bağlaması, çete savaşları, uyuşturucu kullanımı derken ana akımda ortaya çıkan tüm sorunlar Cyberpunk'ın beslendiği mezeler haline gelecektir.

Cyberpunk türüyle alakalı bir içerik gördüğünüzde, 80'li yılların ABD'sine benzediğini fark edeceksiniz. Yine de şöyle garip bir anekdot var; William Gibson ise Neuromancer'ı yazarken hayal ettiği şehri, dönemin Tokyo'sundan esinlendiğini itiraf etmiştir. Tokyo'nun eski fotoğraflarına baktığınızda sabahtan başlayan insan curcunası, akşam vakti yerini renk cümbüşüne bırakmakta. Edebiyatı etkisi altına alan Cyberpunk, buradan sinemaya sıçrayacaktır. Blade Runner ile büyük girişini yapan Cyberpunk türü 80'li yıllardaki bilimkurgu sinemasına da yön verecektir. Zamanda geriye dönüp Sarah Connor'ı öldürmek isteyen Terminator (1984); David Cronenberg'in başyapıtlarından biri olarak kabul gören, insan beyninin televizyonlar üzerinden kontrol edildiğini anlatan Videodrome (1983), büyük bir çatışma sonrası bedeni paramparça olan polis memuru Alex Murphy'i kurtarmak için ona robot vücudu veren RoboCop (1987) bu dönemin en bilindik Cyberpunk çalışmalarıdır. 90'lı yıllara girdiğimizde ise başta Matrix olmak üzere Cyberpunk türünde daha birçok filmin vizyona girdiğini görüyoruz.

Bu şekilde anlatıldığında kafada güzel bir simge bıraksa da Cyberpunk'ın temelinde "High tech, low life" yani "Yüksek teknoloji, düşük hayat standartları" mottosu yatar. Yapay zeka tarafından kontrol edilen evler, ağır insan işinin robotlara verilmiş olması, sibernetik ağlar ile internete bağlanabilen insan vücutları ve dahası Cyberpunk'ın içerisinde yer almakta.

Cyberpunk 2020 ve Masaüstü Rol Yapma Oyunu

Cyberpunk türünün ilham kaynaklarını, nelere gebe olduğunu öğrendiğimize göre dersimize kaldığımız yerden devam edelim.

Cyberpunk, ilk kez bir kutulu set halinde 1988 yılında Mike Pondsmith'in imzasıyla piyasaya sürülmüştü. Bugünlerde Cyberpunk 2013 olarak kabul gören sistem, birçok açıdan eksikler ve hatalara sahip olsa da masaüstü rol yapma severlerin bir hayli ilgisini çekmeyi başarmıştı. Bunun üzerine çalışmalara devam eden Pondsmith, yayıncısının da baskısıyla beraber 2020 sistemini hazırladı.

Cyberpunk 2020 ile ilk tanışmam, tahmin ediyorum 2009 ya da 2010 yılında Sabancı Üniversitesi Bilimkurgu Kulübü tarafından düzenlenen SUCON'da olmuştu. Sevgili İlker Karaş ile henüz yeni tanışmıştım. Kendisi de etkinlikte Cyberpunk 2020 oynatacaktı. Eğer yamulmuyorsam, bir motorcu çetesini canlandırmış ve sonunda tüm ekip olarak güme gitmiştik.

Cyberpunk 2020 de işte gerçekten böyle bir oyun. Oyun yöneticisine verilen anekdotlarda bile, oyuncularını sürekli sıkıştırması, onlara nefes aldırmaması gerektiği yazıyor. Denediğim hiçbir masaüstü rol yapma oyununa benzemeyen Cyberpunk 2020, meraklısı için çok eğlenceli bir masaüstü sistemken, pek alakası olmayan oyuncuları canından bezdirebilir.

Sistem son olarak 2005 yılında V3 adıyla bir güncellemeyle yeniden piyasaya sürüldü. Oyun 2030 senesinde geçiyordu ama bu sefer, biraz daha kıyamet sonrası bir dünya yaratılmıştı. Bu da haliyle serinin hayranlarını oyundan uzaklaştırmıştı.

Mike Pondsmith'in de üzerine basa basa söylediği kadarıyla, Cyberpunk 2077 bu son çıkan sistem üzerinden hazırlanmamış. Yani bu da demek oluyor ki 2020'den tam 37 yıl sonrasındaki Night City'yi göreceğiz. Son dönemde gerçek insan yaşantısını da etkilemiş ne varsa, güncellenmiş haliyle Cyberpunk 2077'de karşımıza çıkacak. Yine de oyunun temel mekaniklerinin bazı kısımlarının Cyberpunk 2077'de kesildiğini hissediyorum. Normalde masaüstü sistem on adet olan oyuncu sınıfları, bilgisayar oyununda üçe düşürülmüş. Bunu yan sınıf ve özellikler ya da perk sistemiyle dallandırıp budaklandıracaklar gibi gözüküyor. Yoksa orijinal sistemde, sadece bilgisayar hackerlığı ya da teknolojik ekipman tamirciliği değil, gazetecilik, polis hatta kurumsal çalışan rollerini de üstlenebiliyordunuz.

Öte yandan asıl oyuna fazlasıyla bağlı bir oyun göreceğimizden de eminim. İlk iki fragmanda görülen, garip kasklı askeri tiplerin Psycho Squad adı verilen, deli dehşet bir grup olduğunu belirtmek isterim. Polis kuvvetleri içerisinde bulunan Pscyho Squad, kendileri gibi en uçuk kaçık tiplerle uğraşırlar. Yani oyun çıktığında bu tipleri görüp üzerlerine gitmeye çalışmayın. Aman diyeyim.

Meraklısı için Cyberpunk Önerileri

Cyberpunk 2077 bir yana, bu dosya konusunda bahsi geçen o kadar çok roman, film, oyun oldu ki ben bile ipin ucunu kaçırdım. Meraklısı için ya da sıfırdan başlamak isteyenler için Cyberpunk konseptine sahip film, roman, oyun önerileriyle karşınızdayım.

Oyun Önerileri

Snatcher (1988)

Hideo Kojima daha öyle büyük bir isim haline gelmeden önce, Konami için Snatcher isimli bir oyun hazırlamıştı. Blade Runner'dan açıkça etkilendiği belli olan Snatcher, Kojima'nın da ismini duyurmasına yardımcı olan oyunlardan biridir.

Syndicate (1993)

Syndicate'i oynamak artık pek mümkün olmasa da şayet emülatör bulabiliyorsanız mutlaka denemeniz gerekenler arasında bulunuyor. Strateji, taktik unsurlarından hoşlanan oyuncuların ilgisini çekebileceğini düşündüğüm Syndicate'te oluşturduğunuz 4 kişilik yarı-robot askerleriniz ile bir dizi görev peşinde koşuyorsunuz. İzometrik bakış açısına sahip olan Syndicate, hem Cyberpunk türünün hem de taktik-strateji türünün kült isimlerinden biri.

System Shock 2 (1999)

İlkinden ziyade ikincisini önerdiğim bir oyun olan System Shock 2, korku ögelerini ve Cyberpunk temasını kullanıyor. Oyun, Shodan gibi unutulmaz bir karaktere de ev sahipliği yapar. Keşke yeniden yapımı duyurulsa da şöyle bir yerimizden zıplasak.

Anachronox (2001)

Bu oyunun ismini duymadıysanız, sorun sizde değil dağıtımcı firmanın kendisinde. Çünkü Anachronox kötü bir pazarlama ürünü olarak karşımızda duruyor. Space opera tadındaki Anachronox'ta, Sylvester Bucelli isimli bir özel dedektifi canlandırıp galaksinin bir ucundan diğer ucuna büyük bir maceraya giriyorduk. Rol yapma ögeleri, tur-tabanlı dövüşü ve kendine has kara mizah anlayışıyla dönemin gizli hazinelerinden biriydi.

Deus Ex Evreni (2000-)

Oyunlar söz konusu olduğunda Cyberpunk türünün en kaliteli isimlerinden biri de Deus Ex'tir. Kendine has bir evren oluşturan Deus Ex, Cyberpunk türünden ne bekleniyorsa hepsini sunan bir seri. Yapay zeka ile savaş, robotlarla mücadele et, bilgisayarları hackleyip gizli bilgileri çal, çatışmanın ortasında en otantik tabancanı kullan vs... Hepsi bu oyunda mevcut.

Shadowrun (2013)

Oyun dedim ama Shadowrun'ı sadece bir bilgisayar oyunu olarak düşünmeyin. Shadowrun, aynı zamanda bir masaüstü rol yapma sistemi ve birçok da romanı bulunuyor. Fantastik ögeler ve Cyberpunk türünü bir araya getiren Shadowrun için yıllar içerisinde Dragonfall, Boston Lockdown ve Hong Kong gibi birçok ek paket çıkarıldı. Tur-tabanlı rol yapma oyunlarından hoşlanıyorsanız, Shadowrun'ı mutlaka listenize ekleyin.

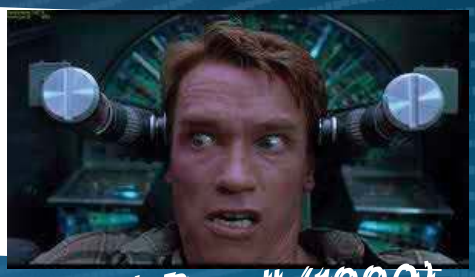
Detroit: Become Human (2018)

Bir başka başarılı yazar olan David Cage'in elinden çıkma Detroit: Become Human, belki de bu yılın en iddialı yapımlarından biri olabilir. Quantic Dream'in gözbebeği olan Detroit: Become Human tam anlamıyla Cyberpunk dünyasını yansıtmıyor olabilir ama o dünyanın belkemiklerinden biri olan yapay zeka konusuna değiniyor. Bu açıdan bakıldığında denenmesi gereken oyunlar arasında yer alıyor.

Film Önerileri

Akira (1988)

Bir anime filmi olan Akira'yı sadece Cyberpunk türünün öncülerinden biri olarak kabul etmemek lazım. Sinema için de oldukça değerli olan Akira'da, Shotaro Kaneda isimli bir motorcu hikayenin merkezinde yer alıyor. Arkadaşının bir trafik kazası sonrasında mistik güçler kazanmasıyla işler çığırından çıkmaya başlar. Hem sinematik hem de kurgu olarak fazlasıyla doyurucu bir filmdir.



Total Recall (1990)

Arnold ağabeyin başrolünde olduğu Total Recall'i daha önceden izlemiş olanlar için bir sorum var. Total Recall denilince aklınıza ilk ne geliyor? Doğru cevabı verdiğinizi mi düşünüyorsunuz? O zaman zamanında televizyonda sansürsüz film izleyen nesilden birisiniz. Totall Recall, Philip K. Dick'in anı yükleme üzerine yazdığı bir öyküsünden hazırlanmıştı.

Ghost in the Shell (1995)

Bir başka anime klasiği olan Ghost in the Shell, Cyberpunk türündeki yapay zeka konusunu başarıyla ele alıyor. Matrix'e de ilham kaynağı olacak bu anime filminin bir live-action yeniden çevrimi hazırlanmıştı fakat ben yine de size bu versiyonunu tavsiye ediyorum.

Johnny Mnemonic (1995)

Keanu Reeves'e Matrix'in yolunu açan film olan Johnny Mnemonic de bir Philip K. Dick uyarlaması. Suçtan ötürü kaosa sürüklenmiş bir şehirde bilgi en önemli araçlardan biridir. Fakat bilginin güvenle taşınması için insan beyni bir flash bellek gibi kullanılmaktadır.

Matrix Üçlemesi (1999-2003)

Keanu Reeves'e Matrix'in yolunu açan film olan Johnny Mnemonic de bir Philip K. Dick uyarlaması. Suçtan ötürü kaosa sürüklenmiş bir şehirde bilgi en önemli araçlardan biridir. Fakat bilginin güvenle taşınması için insan beyni bir flash bellek gibi kullanılmaktadır.

Blade Runner 2049 (2017)

Ridley Scott'ın elinde doğan Blade Runner, son dönemde izlediğim en iyi bilimkurgu yapımlarından biriydi. Yeni nesil yönetmenler arasında en beğendiklerimden biri olan Denis Villeneuve, gerçekten de Blade Runner evrenini bambaşka bir boyuta taşımayı başarmış. İzlemeyenin en kısa sürede izlemesi, izleyenin de unutup tekrar izlemesi dileğiyle...

İNSAN BEDENİNİN SIRLARI

BAYİLERDE!

İÇİNİZDEKİ DÜNYAYI TÜM YÖNLERİYLE KEŞFEDİN

ANATOMİK ÇİZİMLER, İLGİNÇ BİLGİLER, HARİKULADE FOTOĞRAFLAR VE BİLİM İNSANLARINDAN AÇIKLAMALARLA DOLU 160 SAYFA

Detaylı bilgi ve online sipariş için:
www.doganburda.com/insanbedeni/

DB DOĞAN BURDA DERGİ

Altın 9,0 - 10 puan
Gümüş 8,0 - 8,9 puan
Bronz 7,0 – 7,9

Sayfa 60

WRECKFEST

Başarısız bir Kickstarter kampanyası, beş yıla varan erken erişim süresi... Wreckfest nihayet karşımızda ve oldukça da iyi gözüküyor.

***Kinguin**'den dijital olarak satın alın!*

***Yapım** Ivory Tower **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Yarış **Platform** PC, PS4, XONE **Web** thecrew-game.ubisoft.com*

The Crew 2

O bir uçak, hayır bir araba, hayır o bir... O ne be?

Ubisoft, Steep'te yapamadığını The Crew 2 ile başarma konusunda iddialı diye düşünüyorduk, öyle de oldu aslında. Bildiğiniz üzere The Crew 2'de arabadan uçağa, uçaktan Formula 1'e her türlü araçla yarışarak dolaşabileceğiniz kocaman bir ülke var. Haliyle koskoca The Crew 2'den haberiniz olmaması pek de mümkün gözükmüyor bana. Ancak ben yine de bilmeyen varsa diye kısaca bir bahsedeceğim mevzudan.

Oyunda Street, Off-Road, Freestyle ve Pro Racing olmak üzere dört disiplin belirlenmiş durumda. Bu disiplinler ise kendi altında 14 farklı yarış tipine ayrılıyorlar. Örneğin, drag, hypercar, powerboat falan derken alabildiğine çeşit söz konusu. Hani yapımcı Ivory Tower üşenmemiş mümkün olduğunca fazla yarış türünü The Crew 2 içerisine toplamış. Böylece her farklı yarış türünün sevdalısının da gözlerini The Crew 2'ye dikmesi için sebep yaratmış.

Peki bu kadar karmaşa, kaos yaratmıyor mu?

Aslında yaratmıyor, hatta benim ilk izlenimde zırıl zırıl zırladığım ve "abi uçak sürerken favori kısayolu ile pat arabaya geçiyorsun bir anda" dediğim olayın aslında ne kadar da güzel yedirildiğini görmüş oldum, bu da bana torpido kapağı oldu efendim. Adamlar o yarışlardaki geçişleri öyle temiz hazırlamışlar ki sadece "olmuş ya!" diyebildim. Ancak, yine de ilk başlarda serbest sürüş modundayken uçaktan arabaya, arabadan su motoruna falan geçerken yine bir "lan ne yapıyorum ben!" hissiyatını veriyordu, açık konuşmak gerekirse. Gelgelelim bir süre sonra elim alışıp, ne zaman ve nerede bu hareketi yapsam daha mantıklı olur diyerek mevzuyu kavradığım gibi tadını çıkartmaya başladım. Özetle (ne uzattım ya konuyu) bu geçişler başta itici olsa da sonradan çekici hale gelmeye başlıyor.

Xtrem Live kategorisi ise bu noktada devreye giriyor. Kendisi oyundaki son kategori ve her kategoriden araç sahibi olmanızı gerektiriyor. Bu modda sürekli olarak araç değiştiriyoruz, duruma göre istediğimiz kategorideki araca geçiş yapma özgürlüğüne sahibiz.

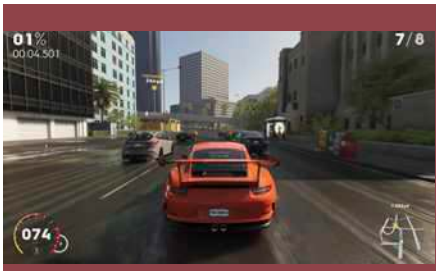
Bir yıldız doğuyor!

Biraz hızlı girdim konuya demin, farkındayım ama oyun hızlı ben ne yapayım? Oyunun konusu bir dünya yıldızı olmak, her türlü motor sporlarında bir ikon haline gelmek üzerine kurulu. Fakat olsa ne olur olmasa ne olur durumundan sıyrılamamış bir hikaye yer alıyor oyunda. Kimse kusura bakmasın ben pek sevemedim. Tırt sokak yarışçısı bir adam ya da kadın olarak başladığımız maceramız, büyük yarışlara dahil olmamız ile ve LIVE kameralarının sponsorluğunda, yukarıya doğru ivme kazanıyor. Yani modern dünyanın vazgeçilmezi sosyal medya da oyuna entegre edilmiş durumda. Özetle, çok takipçin varsa çok ünlüsün, maalesef The Crew 2'de de durum bu.

Neyse ki burada işler daha kolay, örneğin iki yanlıyor, üç beş uçup kaçıyoruz ve yarış sonunda bir bakmışız 2.500 takipçi ve 300.000 kredi cepte. Takipçi sayımızın artması popülaritemizin artması demek, popülaritemizin artması ise bizim daha kaliteli ve pahalı araçlara erişebilir olmamız demek, kısaca sistem basit. Örneğin bir Ferrari'ye erişebilmek için en az ICON 600 olmamız gerekiyor, gibi.

Online olma zorunluluğu artık can sıkmaya başladı!

Oyunu oynamak için online olmak zorundayız ve bu durum inanın çok can sıkabiliyor. Sağ-



PC mi PS4 mü?

Demin kontrolcüden bahsetmişken bu konuya da değineyim madem, oyunu hem PC hem de PlayStation 4 Pro ile oynama şansına eriştim. Açıkçası kontrolcü ile gerçekten çok daha rahat edebilirsiniz, ben genelde (aslında daha çok FPS oyunlarında) kontrolcü ile kontrolü kaybediyor olsam da. The Crew 2'de oldukça rahat şekilde oynadım, teknik açıdan da PC ile aralarında çok büyük farklar görmedim. PC'de grafikleri biraz daha fazla yükseğe zorlayabildiğimiz için grafik detayları PC tarafında daha ön planda, bu bir gerçek. Environment Mapping, Shadow Quality, View Distance gibi birçok kalite farkı var ve PC haliyle PS4'ün önüne geçiyor görsel olarak.

Lakin bence oyunu alacağınız tarafı seçmek için bana "abi hangisini alayım? diye soracak olursanız, grafiğe değil oynarken rahat edeceğiniz ve keyif alacağınız tarafı seçin derim. Temelinde oyun aynı oyun çünkü.

lam bir bağlantınız yoksa saç baş yolabilirsiniz. Bazı yarışlar yarım saat sürebiliyor, çünkü oyun bizi haritanın bir ucundan diğer ucuna yolluyor. Her şey çok güzel giderken, tam birinciliği garantilemiş son düzlüğe gireceksiniz, bağlantı koptuğu gibi serbest sürüşe düşüyoruz. Ivory Tower, sen neden böyle üzüyorsun ki bizi? Neden böyle şeyler yapıyorsunuz sayın geliştiriciler?

Zaten online oynansın diye geliştirilmiş bir oyundan offline olmasını beklemek saçma görünüyor biliyorum, ancak offline oynama seçeneği olsa leziz olurmuş. Şu an için online oynamanın da pek de bir anlamı yok çünkü, sebebi bir sonraki paragrafta.

Diğer yarışmacılar nerede?

Oyunda sanırım en gıcık olduğum mevzulardan bir tanesi hem beni online olmaya zorlayıp hem de şimdilik diğer oyunculara karşı yarışma şansı tanımıyor olmasıydı. Neymiş efenim daha sonra açılacakmış, hem de 2018 kışı, yani daha çok vakit var. Tamam, oyunda bizi kışa kadar idare edebilecek kadar içerik var kabul ediyorum, ancak içerik kendisini tekrar ediyor, sonuçta bu bir yarış oyunu. Şimdilik yapabileceğimiz sadece ekibi yaratıp bilgisayar kontrolündeki diğer dört yarışmacıya karşı kapışabilmek oldu. Eğlendik mi? Eğlendik, orası çok net. Ama gönül istiyordu ki dört kişi buluşup şöyle güzel bir hypercar, rally cross yarışı falan yapalım. Neyse artık, kışa. (Oyun o tarihe kadar lobide bekleme simülasyonuna dönüşümünü tamamlamış olacak. – Kürşat)

Olm, ben size 3 dakika fark atmıştım?

Ben oyunu beğendikçe oyun bana beğenmemem için sebep çıkartmaya uğraşıyor. Arkadaş, bir önceki checkpoint noktasında +3 dakika fark açtığım bilgisi gelmişken, bir sonraki virajda biraz fazla, hani beş saniye kadar fazla kaydım diye adam arka tamponumda bitiyor. Ivory, balım, neyin peşindesin? Bu nasıl bir hile hurda, tamam yarışın tansiyonu yüksek olsun istiyorsun anlıyorum da. Bu kadarı fazla, hele ki uzun yarışlarda fark koyarak gitmişken, son virajda yaptığım minicik bir hata yüzünden geçildiğimde gözlerimden Nitro püskürtüyordum. Bu yetmezmiş gibi diğer yarış disiplinlerinde de benzer mevzular söz konusu. Örneğin bot yarışları, ben o dalgalarda adam gibi sürmeye, hız kaybetmemeye uğraşırken yapay zeka adeta hiç bir problem yokmuşçasına son sürat gitmeye devam ediyor. Uçaklarda da aynı durum söz konusu, yarışırken uçakları kullanmak benim için inanılmaz bir eziyet oldu zaten, bu yetmiyormuş gibi rakibin sıfır hata ile sürüyor olması işi benim için iyice içinden çıkılmaz bir hale soktu. Tamam, kabul ediyorum, uçak konusunda çok iddialı değilim ama durum cidden sıkıntılı. En kısa zamanda bu problemlere bir çözüm bulmalarını diliyorum.

Bir modifiye yaptım, aklın çıkar!

Yok öyle bir şey, üzgünüm. Sadece yarış sonunda başarımıza göre ortama dökülen renkli (renkler tahmin edeceğiniz üzere kaliteyi belli ediyor) kutular var, bu kutuları üzerlerinden geçerek topluyoruz, unutursak falan da oyun içi mail olarak geliyorlar sıkıntı yok. Tek yapmamız gereken daha yüksek rakamı olan parçayı araca takmak. Sadece mor olan parçalarda ekstra özellikler oluyor, onlar arasında bir seçim yapmamız gereki-

PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

Intel Core i7-8750H
Nvidia GeForce GTX 1080
16GB DDR4 RAM

Ortalama FPS: 60
(1080p / Ultra)

The Crew 2, PC oyuncularını zıvanadan çıkartacak bir grafik kısıtlaması ile beraber geliyor. Konsol versiyonundan devşirildiği çok muhtemel olan oyun sadece 30 veya 60 fps seçeneklerine sahip ve bu kilit şimdilik kaldırılamıyor. Oyun bunun dışında önemli bir optimizasyon problemi olmadığını söylemek gerek. Peki GT63 Titan'ın performansı nasıl? Tam da beklediğimiz gibi test sistemimiz 60fps'te rahatlıkla tutunmayı başardı, üstelik ekranda çok sayıda nesnenin bulunduğu aksiyon sahneleri de buna dahil.

yor, (toprak pistte daha iyi yol tutuşu ve benzeri detaylar var) o kadar. O da zaten tercih meselesi, çok da büyütülecek bir olayı yok. Ancak modifiye sadece teknik tarafta değil, görsel tarafta da geçerli, topladığımız kutulardan teknik parçalar düştüğü gibi görsel parçalar da düşüyor. Hatta oyunda araçlarımızı istediğimiz renge boyamak dışında üzerine yerleştireceğimiz çıkartmaları da detaylı şekilde düzenleyebiliyoruz, çıkartma kısmında birçok geometrik şekil sizleri bekliyor olacak ve bunlar ile hayal gücünüzü birleştirerek, çok acayip kaplamalar tasarlayabilirsiniz

Bir ton araç var dedik ama?

Var var, araç sayısı açısından oyun cidden zengin bir içeriğe sahip. Hani Abarthıyor diyebilirsiniz (heh heh heh) ama ciddiyim, Abarth'tan tutun Citroen, Dodge, Ferrari, Mercedes, McLaren, Pagani, Ducati, ne ararsanız var. İçerik anlamında da oyun benden olumlu puan aldı.

Ancak şunu da belirtmemde fayda var, maalesef oyun çok tekdüze arkadaşlar. Tamam, bir yarış oyunundan daha ne bekliyorsun diyebilirsiniz ama şu an için oyunda diğer oyunculara karşı yarışamıyor oluşum, oyundan ciddi anlamda soğumama sebep oldu. Icon seviyesine gelip (ki çok kısa sürede geliniyor bu seviyeye), harita üzerine serpilmiş yarışları tamamlayıp üç beş geliştirme yapıyoruz mevcut araçlarımıza, onun dışında iş garajı genişletmek, yani daha çok çeşit araba almaktan ibaret. Haliyle de bir süre sonra pek bir esprisi kalmıyor olayın. Çıkıp serbest sürüş ile eğleniyoruz. Uzun yol gidip rahat ve keyifli sürüşler gerçekleştiriyoruz. En azından benim için öyle oldu.

Oyun arcade, çok fena arcade. Oyunu bence eğlenceli kılan en büyük özelliği de bu, simülasyon arıyorsanız zaten The Crew 2 sizi memnun etmeyecektir. Araç ve yol fiziklerine çok da dikkat etmemek gerekiyor, aracın hasar alması durumunda sağa sola çekmesi veya hız kaybetmesi gibi durumlar da söz konusu değil. Çünkü binaların çatısından uçup sokağa düştüğünüz bir oyunda hız kesmeden ilerlemek için oyunun arcade olması gerekiyor. Hatta ne kadar yüksekten düşersek, aracı ne kadar yükseğe fırlatırsak hanemize de o kadar çok takipçi ekliyoruz. (Uzun süredir kontroller açısından VRally'yi bu kadar hatırlatan bir oyun görmemiştim, herkese sabır diliyorum. – Kürşat)

Geniş oyun alanı!

Aslında The Crew 2 için yeni bir şey değil bu, ilk oyunda da zaten Amerika Birleşik Devletleri sınırları içerisinde yer alan büyük şehirleri görmüştük, burada da durum aynı. Yani New York ile San Francisco arasındaki en az 40 – 45 dakikalık mesafede araç sürmemiz gerekiyor. Oyunda popülarite seviyemi çılgıncasına arttırdıktan sonra yarışlardan kafamı kaldırıp serbest

sürüşe vurdum kendimi ve gerçekten de büyük keyif aldım. İster hypercar ile sürün, isterseniz Harley Davidson motorunuza atlayın. Gerçekten muazzam bir deneyim.

Hava şartları oldukça gerçekçi, gibi gibi.

Oyunda yer alan hava şartları gerçekçi diyebilmek istiyorum ama işi bozan küçük bir detay söz konusu, misal Miami sahilinde bir bakmışız lapa lapa kar yağıyor (normalde kırk senede bir uğrar), haliyle de bu durum işin gerçekçiliğini büyük ölçüde kırıyor.
Miami'de daha birinci dakikada kar görmem dışında başka bir absürtlük yaşamadım hava durumları ile ilgili olarak. Tabii bahsetmeden geçmek olmaz, aracımızın sürüşü de gittiğimiz yolun duruma göre az da olsa etkileniyor, sonuçta oyun arcade. Ancak şimdi "bi kar lastiği takarım" diyorsanız hiç heveslenmeyin öyle bir durum söz konusu değil.

Hava demişken, uçaklar!

Uçaklar, ah o uçaklar, açıkçası ben hiç sevemedim. Sırf kolay takipçi ve kredi kazanmak için yaptım akrobasi yarışlarını, çünkü uçağı kullanmak benim için gerçek bir eziyete dönüştü. Neden bilmiyorum, normalde uçak oyunlarını klavye ile oynamayı severim ve fena da oynamam, ne de olsa zamanın Descent çocuğuyuz. Lakin bu oyunda bir türlü istediğim manevraları, istediğim zamanda istediğim şekilde gerçekleştiremediğim için oyunun uçak yarışı modunda patatese bağladım. Akrobasi kısmı ise daha rahat oldu, istediğim gibi çılgın hareketler yaparak (bayağı sallayarak) sadece gerekli puana erişmem gerekiyor olması işimi oldukça kolaylaştırdı. Yani uçak konusunda oyunun kontrolü kötü değildi, ben beceremedim bariz şekilde çünkü açıp baktığım zaman insanların ne kadar rahat sürdüklerini fark ettim. Fakat, gamepad ile bu iş biraz daha kolay bunu da belirtmeden geçmeyeyim. Benim gibi klavye ile başaramayıp ve inat etmeyip bir kontrolcü ile oynamakta fayda var. En azından uçak kısmı için.

Sevdim mi dövdüm mü belli değil!

Oyun için gerçekten karışık duygular besliyorum. Hani aslında çok daha iyi olabilecekken yaptığı hatalar ile kendisini biraz aşağıya çekiyor. Bunun da en büyük sebebi PvP'nin kışa kalmış olması ancak ben zaten oyunculara karşı oynamak istemiyorum diyorsanız oyun süreniz daha uzun olacaktır. Ya da Panini çıkartma albümü gibi bütün araçları biriktirme hedefiniz varsa eğer, PvP gelene kadar ciddi anlamda vaktinizi alacak bir oyun ile karşı karşıyasınız. Bu arada şahsen oyunda gerçekten eğlendiğim yarış tipi de hypercarlar oldu. Çünkü uzun süreli yarışları ve uzun mesafe gidiliyor olması ile aynı mahalle içinde defalarca tur atmaktan sıkılan beni oldukça eğlendirdi. Hatta ve hatta en az bir arkadaşınız daha varsa Crew olarak oynamak çok daha eğlenceli. Oyunun çevre tasarımı ve grafikleri de hiç kötü değil, bu nedenle de gün doğumu ya da batımında uzun bir düzlükte ya da sağlı sollu dönerek, sık ağaçlık bir alanda araç sürmek cidden keyif verici. Biraz önce de yazdığım gibi NY'dan SF'ya serbest sürüş bile acayip keyifli, kafa rahatlatıcı. Sırf araç sürmüş olmak ve çevreye bakmak için bile en az bir kere yapılması gereken bir yolculuk.
Oyunun müzikleri ise beni pek sarmadı. Sonuçta bu konu zevk meselesi olduğundan ben müzikleri kapatıp arkadan kendi playlistimi çaldım, eğlencenin ve heyecanın dozunu artırdım.
İlk oyunu sevdim diyorsanız, The Crew 2'yi kaçırmayın derim çünkü yapımcılar ilk oyunun üzerine koymuşlar, eğer ilk oyunu oynayamadım ama bunu istiyorum diyorsanız zaten düşünecek pek bir şey yok alın gitsin. Arcade beni açmaz diyorsanız da uzak durmanız gerekiyor. Sadece AI ile olmaz diyenleri de PvP yaması gelene kadar beklemeye davet ediyorum. ◆ **Sonat Samir**

OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆
Hızla açılan yeni yarışlar bizi koltuğumuza kilitliyor, grafikler ve haritanın muazzamlığı da atmosferi tamamlıyor.

İlk hafta ◆◆◆◆◆
AI ile kapışmak ufak ufak sıkıcı gelmeye başlıyor. Her ne kadar yeni araçlar açıyor olsak da.

İlk ay ◆◆◆◆◆
İçerik bitti veya o seviyeye gelmeden sıkıldınız. Kısaca PvP'nin açılmasını beklemenin vakti geldi.

OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%60 Benzer yarışlarda dönüp duruyoruz.
%20 Takipçi topluyoruz ki yeni araçlar açalım.
%20 PvP keşke şimdi açılsa diye mızmızlanıyoruz.

ARTI

+ Grafikler gerçekten güzel
+ Farklı yarış disiplinleri tekdüzeliği düşürüyor
+ Uzun mesafeli yarışlar daha bir adrenalin dolu.

EKSİ

- PvP yok ve çok geç gelecek
- Online zorunluluğu
- Bağlantı kesintisi koca yarışı hiç ediyor
- Otomobil fizikleri kötü

SON KARAR

The Crew 2 meraklılarını ve seriyi sevenleri memnun edecek bir yapım olmuş. Her ne kadar PvP modu çok geç gelecek olsa da farklı motor sporlarını oynamak isteyenlerin kaçırmaması gerekiyor.

75

Playstore'dan dijital olarak satın alın!

Yapım *Bugbear* ***Dağıtım*** *THQ Nordic* ***Tür*** *Yarış, Aksiyon* ***Platform*** *PC* ***Web*** *www.wreckfestgame.com* ***Dijital Dağıtıcı*** *Playstore*

Wreckfest

Metali buruşturа buruştura, tampon tampona finiş çizgisine!

Vay arkadaş! Bu oyunun ilk bakışını yaptığımda henüz editör değil serbest yazardım ben, kaç sene geçmiş. O vakitler Flatout ile tanıdığımız Finli geliştirici Bugbear uzun süren sessizliğini yeni bir oyun için bozmuş, 350.000 dolar hedefle yola çıkıp üç haftada 80.000 dolar toplayabildikten sonra iptal edilen, felaket bir Kickstarter kampanyasından sonra düştüğü yerden doğrulmaya çalışıyordu. Çoğu firma bu durumla karşılaştığında yola devam edecek gücü bulamaz, ama bakın ne oldu? İlk defa başarısız olduğunda hiç paniklemedi Bugbear. Gitti, oyunun üzerine kurulduğu, çok güvendiği fizik motorunun maharetlerini gösteren, Next Car Game adında ücretsiz bir teknoloji demosu çıkarttı. Destruction Derby günlerine selam çakan bu demonun ardından bir anda ışıklar oyunun üzerine dönünce önce ön sipariş sürecini başlattı, ardından Next Car Game – Wreckfest'i Steam üzerinden erken erişime sundu.

O sıralarda oyunda az sayıda araç, az sayıda modifikasyon ve iki üç pistten daha fazlası olmamasına rağmen potansiyel görülmeyecek gibi değildi ve oyun birkaç ay içinde 1 milyon dolarlık satış yapmayı başardı. Bugbear da oyunu piyasaya sunmak için hiç acele etmedi. Daha fazla araç, daha fazla mod, daha fazla pist, elden geçen grafikler, optimize edilen fizikler, Steam Workshop derken o gün geldi çattı ve Wreckfest bilgisayarlarımızla buluştu.

Metalin en güzel hali

Wreckfest bizim çocukluğumuza mal olan Destruction Derby'nin ve çıktığı vakitlerde kimsenin umursamadığı ama herkesi şaşırtarak çok başarılı olan Flatout oyunlarının ruhani devamı diyebileceğimiz bir yapım. Oyunda kullanılan araçlar da hurdadan çıkma halleri, kocaman motorlar ve güvenlik için kullanılan rollcagelerden ibaret görüntüleriyle adeta "kafes dövüşçüleri". Kiminin manevra yeteneği yüksek, böylece arenalarda herkes birbirine çarparken aradan kurtulma konusunda hayli maharetli. Kimi son derece kuvvetli, böylece pist yarışlarında hızıyla avantaj sağlarken yaralı bir rakibe olanca hızıyla çarpıp saf dışı bırakabiliyor. Kimisi ise hantal ama kaya gibi sağlam, bunlarla rakiplerinize tosladığınızda "ben neredeyim" diye sersemletmeniz işten bile değil.

Oyun modları ise pratikte iki ana konsept üzerinden gidiyor. Damalı bayrağa doğru yarışmak veya hayatta son kalan araç olmak, yani derby. Pist yarışlarını seçtiğinizde toprak veya caddelerde birbirinizle mücadele ediyorsunuz ve hedef finişe ilk ulaşan araç olmak, lakin bunu yapmak için de bolca çarpışmanız, hasarı minimumda tutarken rakibi de en olmadık yerde ekarte etmeniz gerekiyor. Wreckfest'in sürüş fizikleri gayet keyifli ve her aracın da kendine özgü bir kullanımı var, bu kadar arcade bir oyunda bu farkı hissedebilmek gerçekten şaşırtıcı. Pratikte herkes finişe ilk sırada

ulaşmaya çalışsa da pist en geç ikinci virajdan sonra otomobil parçaları, kopmuş tekerlekler, darmadağın olmuş lastik bariyerlerle doluyor ve siz de rakiplerinizi alaşağı etmek için daha fazla temasa gereksinim duyuyorsunuz. Kısaca Wreckfest sizi kulağınızdan tuttuğu gibi karmaşaya, yıkıma doğru sürüklüyor.

Oyunun parladığı yer

Pist kısmında eleştirebileceğim bir detay olmamasına rağmen oyun tüm araçların birbirine daldığı Derby modlarıyla parlıyor aslında. Bu modda çok çeşitli pistler ve disiplinler var. Saç tavaya benzeyeni, küçük bir basketbol sahasını andıranı ya da çimde herkesin geri geri giderek birbirine daldığı diğer bir parkur... Yapılabilecekler ve modun sınırları çok net gözükmesine rağmen eğlence düzeyi öyle yüksek ki, eliniz sürekli olarak "restart" düğmesine gidiyor. Mekanikler basit, birinciliğe giden yol ise çok zorlu. Bu modda zorluğa etki eden detayların ilki yapay zekanın zorluk seviyesi. Bunu artırdığında size en fazla hasar alacağınız, kendilerinin ise en az hasar alacağı şekilde saldırıyorlar. Bu şartı sağlamadıklarında yanınızdan geçip gidiyor ve daha uygun bir fırsat kolluyorlar. Bir diğer ayar ise hasarın türü. Normal ve Realistic seçenekleri arasında ikincisini seçtiğinizde tek bir darbede aracınızın ortadan bölündüğüne tanık olabiliyorsunuz. Normal ayarlarda bu seviyeye gelmeniz ise hayli zaman alıyor ve maçın süresi uzuyor.

Oyunun mekanikleri üzerine bu kadar konuştuktan sonra teknik kısma da yer ayırmamız gerekiyor. Wreckfest optimizasyon açısından son derece başarılı bir oyun ve grafik kalitesi de hemen herkesi memnun edebilecek düzeyde. Hasar fizikleri ise şimdiye kadar gördüklerimiz arasında en iyilerinden biri. Araçlar "önceden belirlendiği şekilde" değil, hasarın geliş yönüne, hasarın geldiği aracın türüne, mevcut hasarın durumuna göre darbeleniyor. Her ne kadar "aracın şekli 8'e döndü, nasıl yolda gidebilir?" diye sizi düşüncelere gark etse de göreceklerinizin fena halde hoşunuza gideceğine eminim. O yüzden elinizi korkak alıştırmayın, hasarı "Realistic" seçin.

1400 günün ardından

Neredeyse beş sene süren bir beta/teknoloji demosu/erken erişim aşamasından sonra bizlerle buluşan Wreckfest kapsamı kısıtlı bir oyunun bile ne kadar keyifli olabileceğinin ispatı adeta. İster yapay zekaya isterseniz de diğer insanlara karşı oynayın, saatlerce başından kalkamayacak, dışarıda olduğunuzda yeniden oyunu açmak için yanıp tutuşacaksınız.

Eğer böyle nihayete erecekse varsın tüm erken erişim süreçleri beş sene sürsün, inanın hiç dert değil. Seneler öncesinde kaldığına emin olduğumuz bir dostun geri dönüşü gibi oyun yapmış adamlar. Alın, oynayın. ◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Muhteşem hasar fizikleri, sınırsız eğlence, bir sürü araç ve parkur seçeneği, başarılı optimizasyon

EKSİ Daha ciddi oyunları sevenlere göre değil, fiyatı yüksek

87

PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG

Intel Core i7-8750H
Nvidia GeForce GTX 1080
16GB DDR4 RAM

Ortalama FPS: 108
(1080p / Ultra)

Wreckfest grafiksel anlamda başarılı bir oyun olsa da sisteme esas yükü bindiren şey, benzerine az rastlanır derecede detay barındıran fizik motoru. Erken erişim aşamasındayken Bugbear'ın kendi bünyesinde geliştirdiği bir grafik motoruna geçiş yapan ve kaza sahnelerinde binlerce nesnenin havalarda uçuştuğu oyun, test sistemimizde hayli akıcı bir performans sergiledi.

Yapım *Stoic* ***Dağıtım*** *Versus Evil* ***Tür*** *Strateji* ***Platform*** *PC, PS4, XONE, Switch* ***Web*** *bannersaga.com*

The Banner Saga 3

Karlı dağların arasından geçilmez denen geçitlere kadar uzanan, aşk, ihtiras ve savaş dolu bir serinin daha sonuna geldik...

Viking dünyasının seveni çoktur. Hem mitoloji olarak, hem de günümüzdeki kullanım şekli olarak hemen herkesin "Viking" denildiği zaman aklına gelen bir şeyler vardır. Vikingler hakkında uzun süredir yazılıp çiziliyor. Kendileri hakkından ne kadar çok araştırma yapılırsa, o kadar ilginç bilgiler ortaya çıkıyor. Özellikle son yirmi yıl içerisinde yapılan kazılar sonucunda ortaya çıkan bilgiler gerçekten de şaşırtıcı.

Pek tabii Viking dizisi ile birlikte her yanımız balta, kan ve savaş oldu. Yine de onları var eder esas nokta, her daim mitolojileri olmuştur. İskandinav mitolojisi olarak bilinen bu dünya, The Banner Saga 3 isimli oyunda da kendisine muazzam bir yer bulmuş. Yapımcı ekip Stoic Studio her ne kadar hali hazırda olan mitolojiyi çok daha farklı bir şekilde kulanmış olsa da son iki oyununda da beni kendisine bağlamayı başarmıştı. Şimdi de geldik serinin üçüncü ve son oyununa; acaba nasıl bir final bizleri bekliyor? (Ben artık biliyorum, darısı başınıza.)

Hikâye sürüyor

Bilenler bilmeyenlere söylesin, The Banner Saga serisine ait üç oyun da Kickstarter projesi olarak hayat buldu. Her seferinde daha fazlasını takipçileri ile paylaşmayı başaran yapımcı ekip, üçüncü oyunda da vaat ettiklerini bir bir yerine getirmiş. Serinin en önemli özelliğiyse şüphesiz interaktif hikaye anlatımı ve bu anlatımı mekanik olarak oyuna yedirebilmesi. Birçok oyun interaktif olmaya çalışır ama gerçekten çok azı bunu becerebilir. Nitekim The Banner Saga 3, özellikle ilk iki oyuna göre verdiğimiz kararlar sonucunda sadece oyunun sonunu değil, tüm gidişatını bir şekilde değiştirmeyi başarmış bir yapım. Gerçekten de oyunun sonuna geldiğimde verdiğim kararlar içerisinde aklımı kurcalayan o kadar çok madde vardı ki sanıyorum ilk fırsatta baştan başlayacağım.

Pek tabii olayların interaktif bir yapıya sahip olmasının haricinde, hikayenin akıcılığı da çok önemli. Bu oyun serisinde düzenli olarak bir yolculuk halindeyiz ve yolculuğumuz esnasında birçok olay meydana geliyor. Bunlar bazen bizi direk olarak savaşa sokuyor, bazıları bambaşka bir yere gitmemize sebep oluyor, bazıları da tüm oyun gidişatını baştan aşağıya değiştiriyor. Oyunda bulunan her karakterin kendisine özel bir yapısı bulunduğu gibi, oyuna başlarken seçtiğimiz iki karakterin de kendilerine özel bir hikayesi ve bu hikayenin getirdiği başlıklar bulunuyor. Bu hikayeler ilerledikçe, seçtiğimiz karakterin de baştan aşağıya değiştiğine tanık oluyoruz. Bu değişim o kadar köklü oluyor ki resmen kendi elimizle yapmış gibi olduğumuzu anbean hissedebiliyoruz.

Eh, hikaye çok iyi tamam ama biraz da aksiyon lazım değil mi? Eğer bir macera oyunu peşinde değilseniz ya da bulmaca çözmekle ilgilenmiyorsanız, o zaman bir aksiyon şart. The Banner Saga 3 özellikle Heroes III gibi oyunları deneyim edenlerin çok iyi anlayacağı, gördüğü anda bağrına basacağı bir sıra tabanlı strateji. Günümüzde özellikle mobil platformlarda fazlasıyla kullanılan bu tür, ne yazık ki oyun camiasında hak ettiği yerden çok uzakta. Tamam, Final Fantasy serisi de taktik strateji deneyimini çok iyi şekilde yansıtmaya çalışıyor ama hala bir Heroes III değil. İşin daha da güzel kısmı, The Banner Saga'nın zaten muazzam olan taktik strateji mekaniklerini birkaç adım daha ileriye taşıması.

Bu oyunda her birimin iki adet puanı bulunuyor. Bunlardan ilki kalkan, ikincisi de hayat puanı. Eğer bir karakterin çok yüksek kalkanı varsa ve sizin yapacağınız vuruş yeteri kadar güçlü değilse, direk olarak can puanına hasar vermeniz bir hayli güç. Bu sebepten, önce kalkan puanını azaltmanız ya da tamamen ortadan kaldırmanız gerekiyor. Hiç kalkanı olmayan düşman birimine de vurmak çok kolay oluyor. Diğer bir taraftan yüksek

Savaş alanı kullanımı daha da ön plana çıkmış

bir vuruş gücüne sahipseniz, (Gerçekten yüksek!) kalkan ikinci planda kalabiliyor ki böyle durumlarla karşılaşmak pek mümkün olmuyor. İşi daha da ilginç kılan, karakterlerin hayat puanlarının aynı zamanda vuruş güçleri olması. Bu sayede hem hayat puanı kazanmanın önemi artıyor, hem de tıpkı satranç oynar gibi hangi karakteri, hangi düşman ile karşılaştırmak gerektiğini hesaplamaya başlıyorsunuz.

Oyunda toplam beş adet farklı yetenek başlığı var. Topladığımız yetenek puanları ile bu başlıkların altında bulunan iki farklı yoldan birisini üç puana tamamlayabiliyoruz. Her puan, baş koyduğumuz yolda karakterimizi önemli ölçüde geliştiriyor. Üçüncü oyunla birlikte gelen yeni oynanabilir karakterler ile farklı bir deneyim yaşadığımız aşikar. Karakterlerin haricinde bizlere merhaba diyen Valka Spear da cabası.

Görünüş önemli

The Banner Saga serisinin görsel kalitesi tıpkı ilk iki oyunda olduğu gibi eşsiz. Böyle deyince çok abartmış oluyorum ama değinmek istediğim nokta, kendisine has bir yapısı olduğundan bahsetmek. Detaylı animasyonlara sahip, farklı bir çizgi film gibi tasarlanan karakterler, gerçekten dikkat çekici animasyonlara sahip. Rotoscope kullanılarak ortaya çıkarılan animasyonlar, kare kare videoya alınmış ve her animasyon için 20 ile 30 farklı çekim yapılmış ki zaten oyunu oynadığınız zaman hareketlerin ve animasyonların detaylarını siz de göreceksiniz.

İki boyutlu karakter tasarımı konusunda en iddialı yapımlardan birisi olan seride, dünyanın kalanı da detaylı olarak şekillendirilmiş. Dünya demişken, üçüncü oyunda daha öncekilere kıyasla daha karanlık bir dünya ile karşı karşıyayız. Zaten ümidin yitirildiği, her şeyin karanlığa gömüldüğü bir senaryo için de daha aydınlık bir yapı düşünülemezdi. Tüm bu detayların haricinde unutulmaması gereken bir diğer nokta da müzikler olacaktır. Serinin müzikleri tamamen orijinal bestelerden oluştuğu gibi, müziği icra eden orkestranın otantik kayıt alanı da işin tuzu biberi oluyor. Tamam, bu oyun gerçekten güzel bir seriye dönüştü ama sanki ilk oyun ile son oyun arasında olması gerektiğinden ya da benim hayal ettiğimden çok daha az değişiklik yaşandı. Senaryo gelişti, atmosfer değişti, yeni karakterler eklendi ama günün sonunda aynı oyunu oynadık. Açıkçası bu benim için bir eksi değil ama sürekli yenilik isteyen, her eklentisi ile yeni bir oyun vaat eden oyunlar arayanlar için büyük bir sorun olabilir. Ayrıca savaşlara alışmak kolay olsa da sıra tabanlı stratejilerin uzun zaman alan süreleri yüzünden yapılan hatalar sonucunda defalarca en başa dönmek de eminim birçok oyuncuyu yoracaktır.

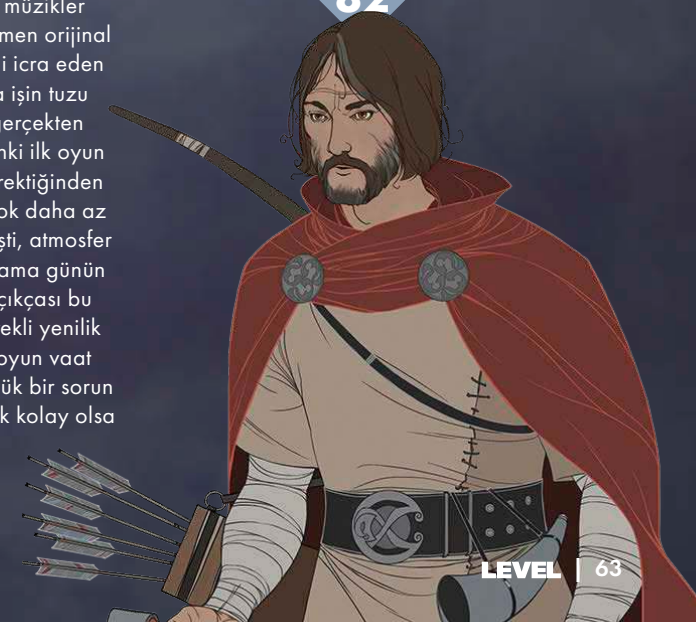
Onun haricinde The Banner Saga 3 gerçekten kaliteli bir oyun olduğu gibi, iyi de bir son olmuş. ◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Hikaye ve kurgu, başarılı atmosfer ve bize hissettirdikleri, yeni eklenen karakterler

EKSİ Aynı oyunun devamı gibi, giderek zorlaşan savaşlar

82



Eski oyuncular ne yapacak?
Eğer Train Sim World CSX Heavy Haul'a ve DLC'lerin birine veya bir kısmına sahipseniz oyun kütüphanenizde otomatik olarak yeni versiyona güncellenecek. Üstelik tüm eklentiler ile birlikte!
◆

Yapım Dovetail Games TSW **Dağıtım** Dovetail Games **Tür** Simülasyon **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.train-simulator.com

Train Sim World

Tüm dünyada milyonlarca tutkunu olan seri gözünü daha fazlasına dikerse...

Mart 2017'de yepyeni bir tren simülatörü ile tanışmıştık! Yok hayır, açıkçası onu zaten tanıyorduk! Microsoft Train Simulator ile başlayan serüven, Dovetail Games'in her yıl düzenli şekilde güncelleyip yayınladığı ve toplam ederi binlerce lirayı bulan DLC'lere sahip Train Simulator serisi ile devam etmişti. Gel zaman git zaman, seri yaşını göstermeye başladı ve stüdyo yeni bir oyun motoruna geçme kararı aldı. Bu değişiklik ilk meyvesini Euro Fishing adında bir balıkçılık simülatörü ile verse de asıl amaç çok daha ayrıntılı bir tren simülatörü yapmaktı. İşte Train Sim World bu şekilde doğdu! Kısa adı ile TSW, klasikleşmiş serinin aksine Unreal Engine 4 oyun motoru ve Simugraph teknolojisini kullanılıyor. Böyle olunca çok daha ayrıntılı lokomotifler, vagonlar, haritalar ve genel olarak oyun mekanikleri çıkıyor karşımıza.

Peki ama farkı ne?

Dovetail Games her ne kadar yüzlerce DLC satması yüzünden tepki gören bir stüdyo olsa da tren simülatörü konusundaki tecrübesini konuşturmayı bir kez daha başarmış. Sonuç; Kendinizi gerçek bir makinist gibi hissedebileceğiniz, talepkar ancak bir o kadar da tatmin duygusu sağlayan bir atmosfer.

Train Sim World, oyunun eski halindeki CSX Heavy Haul senaryosu haricinde para vererek satın alabildiğiniz üç diğer eklenti paketini de bünyesinde taşıyor. CSX Heavy Haul, simülasyonun ilk güzergah hattı olurken burada EMD GP38-2, SD40-2, GE AC4400CW lokomotiflerini kullanıyoruz. Amerika'nın en ünlü demiryollarından biri olan Sand Patch Grade'de Allegheny sıradağlarını geçerek Baltimore - Chicago arasında binlerce ton kömür ya da otomobil taşımak mümkün, grafiksel açıdan hayli tatmin edici manzaralar eşliğinde tabii ki.

Ardından Londra'da geçen Great Western Express DLC'sine yumulabilir, yolcu taşımaya hatta yolcu olarak istasyonda gezip başka trenlere binerek seyahat etmeye bile başlayabilirsiniz. Bunun sonrasında gelen Rapid Transit ile yüksek hızlı trenleri Almanya'nın S-Bahn hattında kullanıyor ve daha sonra yayınlanan New York Corridor ile Amerika'da yolcu trenlerini kullanıyoruz. Eğer bunlar yetmediyse son yayınlanan West Somerset DLC ile İngiltere'nin batı sahiline gidebilirsiniz. Siz bu satırları okurken Almanya'da geçen Ruhr-Sieg demiryolunda geçen yeni bir DLC de çıkmış olacak. DB BR 185.2 elektrikli lokomotifi ile demir ve çelik taşımak için sabırsızlanıyorum!

Makinistlik zor zanaat

Oyunda tek tip taşımacılık yok. Farklı ülkeler, farklı lokomotifler derken bu trafiğin kuralları da değişiyor haliyle. Her çıkan pakette bunları öğrenmeniz ve alışmanız gerekiyor. "En sonunda öğrendim" diyerek özgüven depoluyor, koca koca trenleri kullanmaya çalışıyorsunuz. Yüksek hızda gitmek, ışıklara yakalanmamak, fren sistemini düzgün kullanmak gibi dikkate almanız gereken durumlar var, aksi halde binlerce tonluk koca treni dur kalk şeklinde yaparak yönetemezsiniz.

Ayrıntılı diyorduk, detaya girelim isterseniz? Öncelikle burada öyle pat diye basıp gitmek yok. İster eğitim görevlerinde ayrıntılı lokomotifleri yakından tanıyın, ister gerçekçi şekilde hazırlanmış saatler süren senaryoları tamamlayın, isterseniz servis kısmında istediğiniz lokomotifle istediğiniz yükü alarak gece veya gündüz özgürce tren kullanın. Tabii yağmur veya kar yağabilir dikkat edin çünkü TSW'de dinamik hava durumları var! Senaryolarda önceden belirlenmiş olsa da serbest modda oynarken bu dinamiğe hükmetmek mümkün. Depoda başlayıp raylar arasında dolaşmak, vagonları bağlayıp çözmek, lokomotifleri 2'li veya 4'lü şekilde birleştirebilmek, kendi elinizle rayların yönünü değiştirmek, arada şaşırıp koca treni yanlış demiryoluna sokmak, lokomotifi yakıt tankının bulunduğu depoya çekerek pompa ile bizzat yakıt doldurmak... Daha bitmedi! Lokomotifi döner platforma bindirip farklı bir demiryolu hattına bile sokabiliyorsunuz. Tüm bunlar sizi hem uğraştırıyor hem de eğlendiriyor. Lokomotifin makine bölümüne gidip elle çalıştırabilir, o yüksek gürültülü ve sizi korkutan motor sesini duyabilirsiniz. Lokomotifin vites ve yönlendirme kolunu yönetmek, dinamik, elektro manyetik ve lokomotif frenlerini kullanmak, teknolojik lokomotiflerde bilgisayar aracılığı ile hızınızı kontrol etmek oyunda yapabileceğiniz binlerce şeyden yalnızca bir kısmı.

Lokomotifi sıfır noktasından çalışır hale getirmek (Cold Start) TSW'de yapabileceğiniz en güzel işler arasında. Lokomotiflerin ve vagonların gerçekçi davranışları için de harika fizikler oluşturulmuş ama şunu belirtelim Train Sim World hala gelişmekte! Seslerden fiziklere oradan grafiklere yepyeni bir dünya oluşturuluyor ve günden güne geliştiriliyor.

Diğer detaylar, eksikler

Oyunda bu tür simülasyonlardan alışık olduğumuz üzere oyun içi ekonomi yok. Bunun yerine puan bazlı seviye sistemi bulunuyor. Peki, başka neler olacak? PlayStation 4 ve Xbox One sürümlerinin yayınlamasının ardından topluluk nihayet modlama desteği ve multiplayer özelliğini beklemeye başlayacak.

Hem var olan simülasyon desteklenmeye devam edilecek hem de üçüncü parti eklentilere izin verilecek.

Unreal Editor'de her şey, ama her şey baştan sona değiştirilebiliyor. Tıpkı Train Simulator'de olduğu gibi kısa sürede uçsuz bucaksız bir mod dünyası oluşabilir. Multiplayer modunda ise arkadaşınızla aynı treni kontrol edebilir veya aynı haritada farklı trenleri kullanabilirsiniz. Kulağa çok hoş geliyor, değil mi?

Elbette tüm bunların potansiyeline ulaşması için Dovetail'in Train Sim World'ü çok daha stabil hale getirmesi gerek! Hala en iyi grafikte oynayabilmek için iyinin iki tık üstü sistem istiyor. Grafikler tatmin etse de öncekinden çok farklı gözükmüyor ve bahsettiğimiz bu performans sorunu da sistemimizin canına ot tıkamakta. Sisteminiz güçlü ise ve "ben ayrıntılı bir simülasyon istiyorum" diyorsanız Train Sim World sizi bekliyor demektir! İngiltere, Amerika, Almanya gibi ülkelerin gerçeğe göre oluşturulmuş kilometrelerce uzunluktaki gerçek demiryollarında, yine orada yer alan gerçek demiryolu şirketlerinin tamamen birebir modellenmiş lokomotiflerini kullanmak harika bir olay! ◆ **Hasan Elmaz Öfke**

KARAR

ARTI Klasik Train Simulator altyapısının gücü, ayrıntılı simülasyon özellikleri, günümüz standartlarında grafikler

EKSİ Performans sorunları mevcut, eski sürümden yeterince farklı değil, DLC'lerin sayısı kısa sürede kontrolden çıkabilir

82

Yapım Dontnod Entertainment ***Dağıtım*** Square Enix ***Tür*** Macera ***Platform*** PC, PS4, XONE ***Web*** square-enix-games.com

The Awesome Adventures of Captain Spirit

Çocuk olmak işte böyle bir şey...

Vaktine LucasArts Monkey Island, Maniac Mansion, Sam & Max ve daha sonra da Full Throttle ile adventure türüne nasıl yepyeni bir soluk getirdiyse, günümüzde de aynı rolü Dontnod Entertainment üstleniyor. Life is Strange gibi garip bir isimle yayımladıkları "episodik" adventure oyunları o kadar beğenildi ki olayların öncesine değinilen Before the Storm ile hikaye güçlendirildi, Life is Strange fanatikleri resmen altın dönemlerini yaşadı. Dontnod'un aslında Life is Strange serüvenine ara verip farklı bir yapımla karşımıza çıkmalarını bekliyorduk ama hazır ortam sıcakken onlar da mantıklı olanı yaptı ve Life is Strange 2'yi duyurdu. Ve çok daha enteresan bir hamle yaparak da bu oyuna giriş niteliğinde olan The Awesome Adventures of Captain Spirit'i bedava bir oyun olarak PC ve konsollar için yayımladı. Hatırlarsanız ilk oyunda Max adındaki kızın hikayesi konu ediliyordu. Yeni oyunda ise Chris Eriksen adındaki bir ufaklığın rolünü üstleniyoruz.

Şimdi; bu dergiyi çoğunlukla erkek okurların okuduğunu biliyoruz. Bu yüzden de oyundaki Chris ile kendinizi özdeşleştirmeniz çok kolay oluyor zira çocukken kendi hayal dünyamıza kapılıp yaptığımız birçok şeyi Chris de yapıyor... Oyuncaklarımızla bir takım kurmak, süper güçlerimiz olduğuna inanıp kendimize düşmanlar seçmek, kartondan, kumaştan kıyafet kesip üstümüze giymeye çalışmak... Yani en azından benim dönemimde böyleydi, şimdiki ufaklıklar tabletlere, ekranlara gömülü bir hayat sürüyor, belki durum farklıdır. Yayımlanan bu kısa macerada Chris ve babasının ilişkisi ön plana çıkıyor ve Chris'in iç dünyasına sağlam bir yolculuk yapıyoruz. Oyunda bize bir takım görevler veriliyor lakin bunların hepsini yapmak zorunda bile değiliz. Yine de görevlerin hepsi ufak birer bulmaca niteliğinde olduğundan ve bizi Chris'e yakınlaştırdığından, hepsini yapmanızı öneririm.

Tabii tüm olayın en vurucu yanı ise yine görsellik ve müzik kullanımı. Daha oyunun hemen başında Life is Strange'in o muhteşem atmosferini sağlayan tarzda bir melodi duyuyoruz ve anlıyoruz ki son derece duygusal bir yolculuk bizi bekliyor. Hatta Life is Strange'de yatağa uzanıp boş boş etrafa bakabildiğimiz o sahnenin aynısı da yine oyunun şahane müzikleriyle yeni oyunda da yer alıyor.

Elimizdeki kısa bir macera olduğundan ve hikayeden bahsederek sizi "spoiler"larla buluşturmadan konuyu kapatma niyetindeyim. Bu oyunu tam olarak kimlerin sevebileceğini de düşündüm ve bu konuda da bazı psikolojik yaklaşımlarım var. (İkinci ana dalım psikolojiymiş gibi davranacağım.) Öncelikle şunu bilmelisiniz ki bu macera oyunu bir hayli yavaş ilerliyor ve dediğim gibi küçük bir çocuğun hayal dünyasına odaklı. Dolayısıyla Battle Royale'den kafasını kaldıramayan, aksiyon ve adrenalin ile yaşayan kişilere oyun çok hitap etmeyecektir. Fakat daha ağır ilerleyen oyunlardan hoşlanan, atmosferi sağlam, naif bir hikaye arayışında olanlar için bulunmaz bir cevher. Hele ki babasıyla "daddy issues" sahibi olan kişiler oyuna 1.5 saniyede sempati duyacaktır. Ben oyunu beğendim, Life is Strange 2'nin de çok sağlam bir oyun olacağından eminim. Herkesi Captain Spirit olmaya davet ediyorum! ◆ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Atmosfer ve hikaye anlatımı çok başarılı. Müzik(ler) müthiş.

EKSİ Giriş oyunu olduğundan biraz yavaş ilerliyor.

83

Kinguin'den dijital olarak satın alın!

Yapım *Vicarious Visions, Iron Galaxy* ***Dağıtım*** *Activision* ***Tür*** *Platform* ***Platform*** *PC, PS4, XONE, Switch* ***Web*** *crashbandicoot.com* ***Türkiye Dağıtıcısı*** *Aral*

Crash Bandicoot N.Sane Trilogy (PC)

"Vallahi o tuşa basmıştım" oyununa hoş geldiniz!

Şu yukarıda yazdığım cümleyi oyun içerisinde o kadar çok kuracaksınız ki anlatamam. Benim gibi platform oyunu özürlüyseniz ve bu yüzden Tomb Raider'ı bile yarıda bırakmışsanız daha da çok kuracaksınız. 2D platformlarda değil ama 3D platform oyunlarındaki o derinlik hissiyatı yüzünden kendimi bildim bileli sorun yaşamışımdır. Crash Bandicoot'u çook eskiden oynamıştım. O zamandan bu yana da, yeni oyunlar dahil, hiç birisine el sürmemişim. Bu yüzden N.Sane Trilogy elime geçtikten sonra oturup araştırma yapmam gerekti. Bu da etrafımda bu oyunu ne kadar çok seven insan olduğunu fark etmeme yol açtı. Meğerse bu minik Vombat birçok arkadaşımın sevgilisiymiş.

N.Sane Trilogy, adından da anlaşıldığı üzere, ilk üç Crash Bandicoot oyununun tekrar yapılıp tek pakete konulmuş halinden oluşuyor. Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2: Cortez Strikes Back ve Crash Bandicoot 3: Warped. Hepsinin grafikleri yenilenmiş ama bu yenilenme sırasında orijinal yapıya sadık kalınmış. Yenilenme derken öyle tek kelimeyle geçmeyelim. Oyunun HD versiyonu gerçekten çok temiz ve kaliteli grafiklere sahip. Eski oyunu oynadığınızı bilmenize rağmen yeni grafikler sizin keyfinizi çalmıyor, tam tersine daha çok keyif alıyorsunuz. Aynı şey müzikler için de geçerli. Eski ruha aykırı hiçbir şey yok. Hatta daha çok gaza geliyorsunuz.

Grafiklerin yenilenmesi demek, zıpladığınızda, artık minik bir piksel yüzünden hedeflediğiniz yere konamamanızla ilgili bahaneyi de ortadan kaldırmış. "Ben atladım abi orada hata var" diyemiyorsunuz. Çünkü her şey tertemiz ve siz beceremiyorsunuz. Bunu kabullenin. Eğer oyunu ilk defa oynuyorsanız Crash'in atlama mekaniklerine ve bulmacalarına deneye yanıla alışacaksınız. Yoksa bölüm sonunda toplayamadığınız elmaları kafanıza yersiniz. Tabii ki iki oyunun yanında ilk oyun biraz sönük kalıyor. İkinci ve hatta üçüncü oyun çok daha zengin bir içeriğe sahip. Özellikle üçüncü oyunda, denizin altında geçen bölüm, nostaljik oyun severleri oldukça mutlu edecektir. Ben ikinci oyunu daha çok sevmeme karşın üçüncü oyundaki çeşitliliği de beğendim. Daha çok ve daha zengin içerik, paranızın hakkını daha çok aldığınızı hissettiriyor ve gerçekten de eğlendiriyor. Crash demek oyuna meydan okumak demektir. Burada da zamana karşı yarışıp başarım kasabilirsiniz. Ama inanın üç oyunun bir arada olması bile oyunların fazlasıyla kısa olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Bu arada ilk oyundan itibaren artık sadece Crash ile değil kız kardeşi Coco ile de oynayabiliyorsunuz. Kontroller vs. değişmiyor ama keyfiniz bilir.

Vicarious Visions çok iyi bir iş çıkartmış. Eğer Crash Bandicoot'u seviyorsanız bu üçlemeyi alıp çoktan oynamaya başladığınıza eminim. Genellikle remakeler eski oyunun havasını yakalayamaz. Ama burada olduğunu gibi, eski havayı yakalayıp bir de çıtayı yukarıya taşıyanlar az bulunur. Oyunun eski olmasının bir avantajı da internette bol bol ipucu videosu bulabilmeniz. Bir yere takıldığınızda eski PlayStation videolarını bile seyredebilirsiniz. Çünkü mekanikler aynı. Oyunun fiyatı an itibariyle 160 TL civarında. Bütçeniz varsa kaçırmayın. Yoksa da indirimde vs. mutlaka edinin derim. ◆ **Burak Güven Akmenek**

KARAR

ARTI Özüne sadık kalınarak çok başarılı şekilde yenilenmiş, başarılı platform mekanikleri

EKSİ Oyunlar biraz kısa kalıyor, fiyatı yüksek

87

Yapım *3DColours.it* **Dağıtım** *PQube Limited* **Tür** *Yarış* **Platform** *PC, PS4, XONE, Switch* **Web** *www.allstarfruitracing.com*

All-Star Fruit Racing

Kivilerle, çileklerle harmanlanmış rengarenk bir yarış oyununa ne dersiniz?

Meyveleri sever misiniz? Peki ya kart yarışı oyunlarını? Neden bu soruları soruyorsun demeyin çünkü oyunun yaratıcısının bu fikir üzerinden gittiğini düşünüyorum. "Meyveleri ve yarış arabalarını herkes sever, neden bunları bir oyunda toplamıyorum ki?"

All-Star Fruit Racing'in biraz da genç oyuncuları hedeflediğini düşünürsek meyve yeme alışkanlığı da kazandırırız demiş olabilirler çünkü oyunda bir yandan sürekli "çileğin % 90 su içerdiğini biliyor muydunuz" gibi, meyvelerle ilgili faydalı bilgiler de veriliyor.

All-Star Fruit Racing oldukça renkli ve coşkulu bir oyun, hem çevrimdışı hem de çevrimiçi oynama şansınız var. Coşkulu diyorum çünkü bazı bölümlerde arkada dalga geçer bir edayla kahkaha atan bir kız var. Ayarlar bölümünden kendisinin sesini kapattıktan sonra ilk olarak Kariyer adımını denemek istedim. Oyunda 22 farklı karakter var ve hepsi meyvelerden esinlenerek oluşturulmuş, araçlar da öyle. Önce bir eğitim veriliyor ki bunu almanızı tavsiye ederim çünkü oyunun amacı gaza basıp gitmek değil, hız kazanmak için drift yapmayı öğrenmeniz, meyveleri topladıkça ne işe yaradığını kavramanızda fayda var. Ekranın bir köşesinde yaptığınız hız değil de, meyvemetreniz var. Karpuz, kiraz, kivi, böğürtlen ve muzları yoldan toparlamanız gerekiyor. Bu meyveleri ölçülü almanız gerekiyor, almazsanız "çorba" olabiliyor. Bu da her karakterin kendine özgü yeteneğini ön plana çıkarıp bu karışımı farklı şekilde kullanmasını sağlıyor.

Yarış parkurları oldukça eğlenceli, öyle klasik düz yollar yok karşımızda. Karşınıza hortumlar, yuvarlanan variller, buz kütleleri çıkabiliyor. Hızlandıran yüzeyler ve toplanan meyvelerle oyun, tarzının biraz dışına çıkıyor ama önemli olan eğlenmek değil mi sayın okuyucular? Çocukluğum hatta biraz da gençliğim Hugo'yu izlemekle geçtiği için onun tren yolu konseptini çok severim. Burada da ona benzer demiryolu tünelleri gördüm.

Sanırım oyunun en çok parkurlarını sevdim. İtiraf ediyorum, sanırım oyunda gerçekten hoşuma giden tek şey bu. Meyveler, karakterler, parkurlar bir yere kadar güzel ama oynarken sizi zinde tutacak zorluklar ve oynanış keyfi fena halde güdük kalmış. Yapay zeka sizi korumak adına o denli hazır ki "bırak beni yoluma gideyim" deme ihtiyacı duyuyorsunuz. Çarpışma, kaza yapma gibi opsiyonlar oyun dışı, ne kadar saçma hareketler yapsanız da sağ salim yolunuza devam ediyorsunuz.

Garage bölümünde meyvelerden ilham almış arabanızı güncellemeniz mümkün. Lastiklerini, iskelet yapısını, kornasını (evet havalı kornası var), renklerini ve anteninizi dilediğinizce değiştirebilirsiniz. Kariyer dışında hızlı yarışlar düzenleyebilir, çevrimiçinde arkadaşlarınızla oynayabilirsiniz. Çevrimiçi seçeneği şu anda Nintendo Switch'de aktif değil, bunun bilgisini verelim. Oyunun VR versiyonu da var.

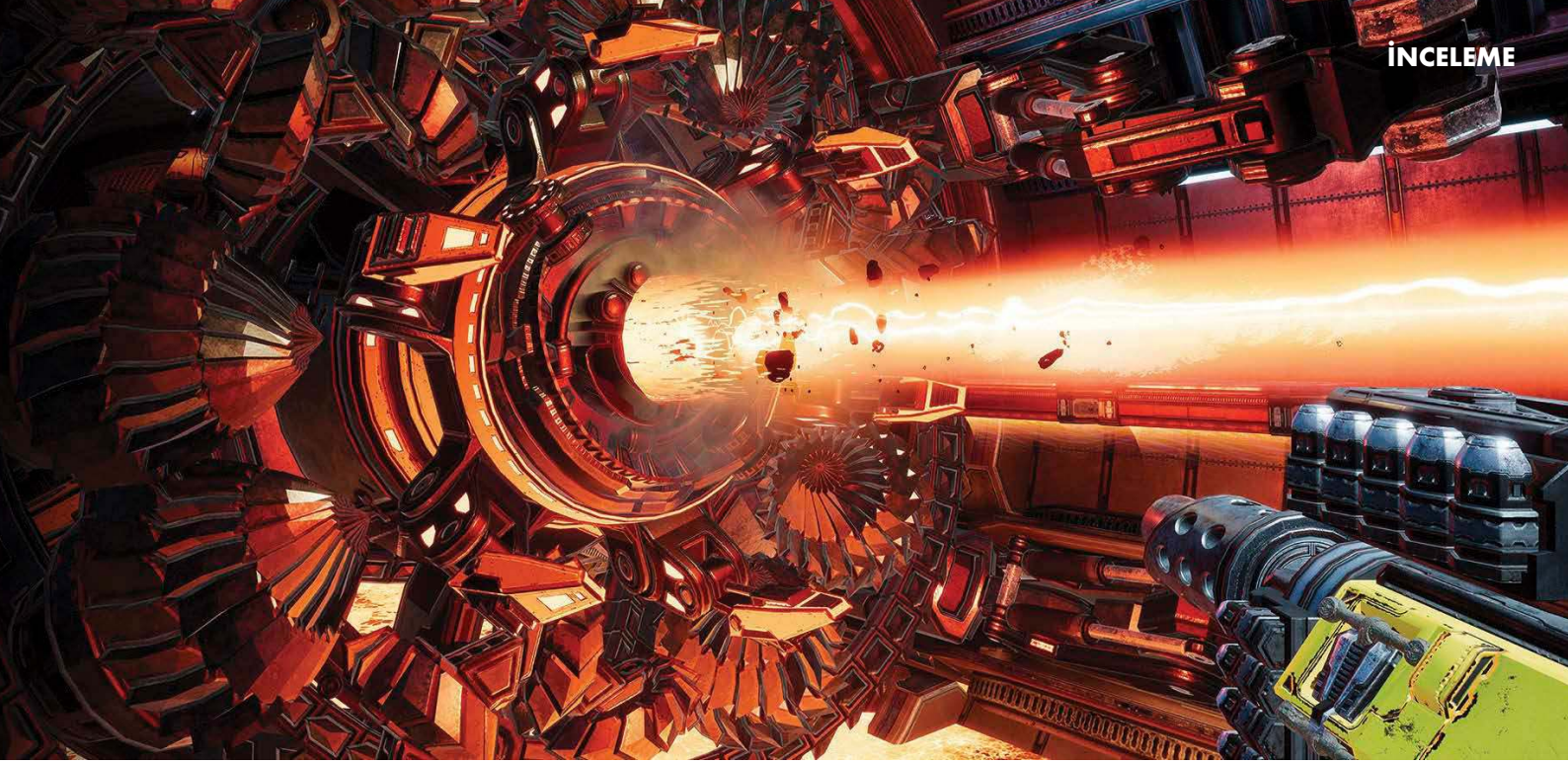
Oyunu genç oyuncular sevebilir çünkü bölümler oldukça renkli ve eğlenceli. Özellikle kariyer modu ve çevrimiçi seçenekleri dikkat çekici olabilir. Biraz daha büyük arkadaşlar için de, eğer bir oyundan tek beklediğiniz 90'lar oyunlarının müziği eşliğinde, dev meyvelerin arasından süzülmek ve çarpma, parçalanma derdi olmadan yolunuza devam etmekse, başka hiçbir nitelik sizi ilgilendirmiyorsa bu oyuna göz atabilirsiniz. Kocaman böğürtlenler ve o kızın kahkahası rüyanıza girebilir, benden uyarması. ◆ **Nevra İlhan**

KARAR

ARTI İşin içinde meyvelerin olması ilginç, parkurlar eğlenceli

EKSİ Oyun haddinden fazla kolay, sürüş fizikleri pek bir keyifsiz, modlar yetersiz

62



Yapım Grip Digital, Terrible Posture Games ***Dağıtım*** Grip Digital ***Tür*** FPS ***Platform*** PC, PS4, XONE ***Web*** www.mothergunship.com

Mothergunship

Yeğenim, oradan benim sekiz başlı roketatarlı makineli tüfeğimi getiriver bakim!

FPS meraklıları! Bu yazı sizin için. İlk bakışta Borderlands'ı andıran ve kendi silahınızı istediğiniz şekilde tasarlayabileceğiniz bir oyun çıktı desem? Bağımsız yapımcıların elinden çıkma olan Mothergunship, türe çığır açıcı bir yenilik getirmiyor ama RPG'lere yaraşır silah kişiselleştirme özelliği ile epey bir parlıyor.

Yüksek dikkat ve refleks isteyen ve bullet-hell olarak tabir edilen bir ortamda bir direniş askeriyiz. Robotik bir yaşam biçimi dünyayı istila etmiştir ve askerimiz gözünü açtığında da istila gemilerinden birindedir. Tutorial vazifesi gören bu ilk bölümde karşımıza çıkan ilk robotları tekmeliyor, ilk resmi silahımıza kavuşuyor, bossu öldürüyor ve gemiyi patlatarak kaçıyoruz. Akabinde görüyoruz ki düzinelerce gemi dünya atmosferini sarmıştır ve bir tanesi de devasa bir uzay gemisi olan Mothergunship'tir. Amacımız ana gemiye ulaşana kadar çeşitli tasarımlardaki uzay gemilerini basmak ve az önce saydığım ritüeli defalarca tekrarlamak. Tabii her gemi ile beraber zorluk seviyesi de katlanıyor.

Mothergunship'te bizden başka bir canlı ile karşılaşmıyoruz. Düşmanımız Transformers'ları andıran gudubet robotlar. Çeşitleri de bol üstelik. Standart taretlerden köpek şeklinde olanlar, mechalar, roket fırlatanlar, dronlar ve en gıcık olduğum intihar robotları. Bu tarz zilyon tane merminin atıldığı bir oyuna intiharcı düşmanlar koymasalar şaşardım zaten. Neyse ki ağır ilerliyorlar fakat yakaladıkları zaman güzel can koparıyorlar, aman dikkat. Bir de bunların bossları var tabii. Dev makineler, harbi Optimus Prime'a benzeyen elemanlar falan. Tek dikkat edilmesi gerekenler de robot kardeşler değil. Mekanlar da çoğu zaman düşmanımız olabiliyor. Zaten rastgele yaratıldıkları için ezberleme gibi bir şansınız yok. Bir de üzerine lavlar, lazerler, kapanlar, toksik atıklar eklendi mi buyurun şenliğe! Dar bir mekan, her yer lav ve üzerinize geren bir sürü kuçu kuçu robot! Harbi şenlik oluyor işte. Öldüğünüzde ise maalesef tüm bölümü baştan almak zorundasınız ve evet, harita da baştan yaratılıyor.

Oyunun asıl parladığı nokta ise silahlar ve sunduğu crafting sistemi. Öncelikle silah tasarlarken mantık, aerodinami, ergonomi falan aramayın. O aşamayı çoktan geçtik. Oyunda toplayacağınız paralar ile ya bölümlere serpiştirilmiş makinelerden ya da merkez üssümüzden silah parçaları satın alarak dilediğimiz gibi birleştirebiliyoruz. Tek kural namlular öne bakacak. Bunun dışında serbestsiniz. İster bir roketatar ile pompalı koyun, ister üç – dört Gatling Gun'ı (hani şu döne döne ateş eden şey) yan yana ekleyin. Tek rakibiniz hayal gücünüz. Tabii her getirinin bir götürüsü var. Ne kadar çok namlu eklerseniz mermi o kadar çabuk boşalacak ve silah ne kadar büyürse soğuma süresi o kadar artacak. Bunlara mani olmak için "caps" denilen güçlendirmelerden faydalanmanız gerekecek. Capslar ile silah gücü, daha çabuk dolum süresi, isabet oranı gibi özellikler eklemek mümkün. Namlular silahın ne atacağını belirliyor ve konektörler de birleştirici parçalar. Size tek lazım olan biraz para ve hayal gücü.

Grafiksel açıdan oyunun Borderlands'a benziyor oluşu benim için bir artı idi. Ayrıca ekranın kimi zaman çok kalabalıklaşmasına rağmen herhangi bir kasılma – sıkılmanın olmaması büyük artı. Seslendirmeler ise telsizin diğer ucundaki karakterlere adeta hayat vermiş! Özellikle Albay ve Jasper karakterleri on numara. FPS seven bir kişilikseniz Mothergunship muhakkak göz atmanız gereken bir oyun. Üstelik endless modu bile var!

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Silah tasarlarken saatler su gibi akacak, Doom gibin hızlı oynanış ve dengeli zorluk

EKSİ Özellikle bosslarda veya bölüm sonuna yakın bir yerde ölmek insanı sinir ediyor

85

Yapım Milestone srl **Dağıtım** Milestone srl **Tür** Yarış **Platform** PC, PS4, XONE **Web** mxgpvideogame.com

MXGP PRO

Yokuş çıkarken ters takla atmak, dönüşü alamayıp ağaca çarpmak, scrub yaparken çakılmak... İşte motokros bu!

Monster Energy Supercross, Gravel ve MotoGP 18'in ardından MXGP Pro, Milestone'un bu yıl içerisindeki dördüncü oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Oyunun MXGP serisinin geçtiğimiz yılki üyesi MXGP 3'ün ardından adlandırılmak yerine MXGP Pro olarak adlandırılması, serinin bu defa gerçekçiliğe odaklanan bir oyun olacağını işaret ediyor.
İlk kapının düştüğü andan itibaren "kirlenmek güzeldir" mottosuyla yarışabileceğimiz 19 farklı pist boyunca; bir şeylere çarparak, pisten dışarı çıkarak ve yüz üstü çakılarak MXGP Pro'nun bir simülasyon olduğunu anlayacağız. Oyunun yapımcıları da bunu tahmin etmiş olacak ki, oyunun hemen başındaki öğretici bölümün devamında oyun mekaniklerine alışabileceğimiz bir eğitim kısmı bulunuyor. Çıkış yapma, fren yapma, viraj alma, ıslak zeminde sürüş, havada kontrol ve scrub olmak üzere altı farklı kategoriden toplamda otuz bölüm bulunuyor. Bu bölümlerde gereken manevraları yaparken zamana karşı da yarıştığımızı ve bazı bölümlerin eğitici olmak bir yana cezalandırıcı olduğunu da söyleyelim.
Eğitici bölümlerin dışında "Grand Prix", "Time Attack", "Career" ve "Championship" olmak üzere dört adet tek oyunculu oyun modu ve diğer oyuncularla yarışabildiğimiz bir adet çok oyunculu oyun modu bulunuyor. Grand Prix modu özelleştirilebilir seçenekleri sayesinde tek bir yarış ya da tam bir hafta sonu yarışı yapmamızı sağlıyor. Time Attack modunda adından da anlaşılabileceği üzere her bir pistte en hızlı zamanı elde etmek için yarışıyoruz. Championship modunda birden fazla yarış yer alıyor ve her yarışta bitirme derecemize göre puan kazanarak şampiyon olmaya çalışıyoruz. Oyuncuların en çok vakit harcayacakları Career modunda ise kendi yarışçımızla MXGP 2'de sezona başlayarak, önce MXGP'ye çıkmaya sonra da MXGP'yi kazanmaya çalışıyoruz.
Bu moda başlarken iki seçeneğimiz oluyor; standart ve ekstrem. Standart mod birçoğumuzun oyuna başlamak isteyeceği mod olarak göze çarpıyor. Bu modda yapay zekânın zorluğu, fizik seviyesi, geri sarma, fren yapma gibi seçeneklerin yanı sıra yarışların özelliklerini de özelleştirebiliyoruz. Ekstrem modda ise oyun herhangi bir özelleştirme sunmayarak olabilecek en gerçekçi ve zor halde bir sabır testine dönüşüyor. Bu modda başarılı olmak daha fazla şöhret ve tecrübe kazandırırken, aynı zamanda her iki MXGP ve MXGP 2 şampiyonluğunda bir özel hediyeler de veriyor.
Sezon başında başladığımız kariyer modunda öncelikle bir takım seçiyoruz ve transfer döneminin başlangıcına kadar bu takım yarışmamız gerekiyor. Bu süreçte yarışları kazanmanın yanı sıra ekipmanımızı ve motosikletimizi özelleştirebileceğimiz onlarca lisanslı seçenek bulunuyor. Dahası bu özelleştirmeleri ücretsiz bir şekilde sponsorlar aracılığıyla da yapabiliyoruz. Şöhret seviyemizle doğru orantılı olarak sponsor alabiliyor ve sponsorlarımızı mutlu etmek için verdikleri görevleri tamamlamaya çalışıyoruz.
Her yarıştan sonra diğer yarışçıların hakkımızda yorum yaptıklarını ve onlarla olumlu, tarafsız ve olumsuz olmak üzere üç seçenekle etkileşime girebildiğimiz bir alan da bulunuyor. Oyunun bazı ufak hataları dışında en büyük sorunları da yarışlarda göze çarpıyor. Maalesef oyundaki simülasyon ögelerinin kimi zaman tutarsız olduğunu görüyoruz. Aynı virajı aynı şartlar altında aynı şekilde birden fazla defa aldığımızda farklı sonuçlarla karşılaşabiliyoruz. Dahası, yapay zekânın bizlere karşı yaptığı hamleler kaza yapmamızla sonuçlanırken, aynı hamleleri biz yapay zekâya yaptığımızda hiçbir şey olmuyor. Ölümcül bir kazanın ardından üç saniye içerisinde pistte yeniden doğmayı da gözden kaçırmamak lazım.
Kısacası MXGP Pro motokros meraklılarını oldukça memnun edecek ve serinin daha önceki oyunlarının üzerine çıkmayı başarmış, ancak vadettiği gerçekçilik konusunda dengeyi tuttura-mamış bir oyun olarak gözüküyor.

◆ **Ahmet Rıdvan Potur**

KARAR

ARTI Fotorealistik görseller, lisanslı özelleştirme seçenekleri, güncel pistler
EKSİ Tutarsız fizik kuralları

76

***Kinguin**'den dijital olarak satın alın!*

Yapım Volition, KAIKO ***Dağıtım*** THQ Nordic ***Tür*** Aksiyon ***Platform*** PC, PS4, XONE ***Web*** www.redfaction.com/games/red-faction-guerrilla

Red Faction: Guerrilla Re-Mars-tered

Dokuz yıl aradan sonra bir kez daha Mars'ta taş taş üstünde kalmayacak.

2009 yılında piyasaya çıkan ve Volition patentli "Geo-Mod 2.0" teknolojisini kullanılan Red Faction: Guerilla, bizlere karşımıza çıkan her şeyi parçalara ayırabileceğimiz bir oyun dünyası sunmuştu. Aradan geçen dokuz yılın ardından yapılan bazı geliştirmeler ile Red Faction: Guerilla Re-Mars-tered bize bir kez daha çekicimizle Mars'ı altüst etme şansı sunuyor.

Oyunun hikayesinde karakterimiz Alec Mason, Dünya kendisine dar gelmiş olacak ki, Mars'a, kardeşinin yanında yeni bir hayata başlamaya gelir. Daha gezegene vardığı anda bahçesinde patates yetiştireceği tatlı bir emeklilik yaşamayacağını anlar çünkü Mars EDF'in -Earth Defense Force- kontrolü altındadır. Madencileri ölümüne çalıştıran ve kendilerine karşı olan herkesi tutuklayan EDF sonunda gezegen sakinlerini çileden çıkartıp Alec'in kardeşinin de dahil olduğu bir isyancı birliğinin kurulmasına sebep olmuştur.

Daha henüz gezegene adım atıp "Vay be, Mars havası, her yer de kızıl kızıl, oo abla da güzelmiş," falan derken ortalık bir anda karışır ve kardeşimiz EDF tarafından öldürülür. Cesur yürek Mason da kardeşinin kanını yerde bırakmaz ve isyancılara katılıp EDF'i alt etmek adına Mars'ta ne kadar bina varsa yıkar.

Açıkçası hikaye çok zayıf. Oyun içinde size birbirine benzeyen görevler veriliyor ve onları yaparak ilerliyorsunuz. Tüm görevlerin temelinde binaları patlatmak ya da çekicinizi kullanarak yıkmak yer alıyor. Aslında bu bayağı eğlenceli; girişi bulamadığında duvarı kırıp geçmek, bir yandan çatışıp bir yandan binayı patlatmak oyuna farklılık katıyor. Ancak oyun size bunun dışında bir şey vermediğinde haliyle sıkılıyorsunuz.

Mars'ın zaten göz kanatacak kadar kızıl olması yetmiyormuş gibi grafiklerin de sinir bozucu hafif bir blurluğu var. Her yer toz toprak, bütün yapılar birbirinin neredeyse aynısı. Açık dünya olan bir oyun için bence bu büyük bir eksi çünkü çevre sizde gezme isteği uyandırmıyor. Oyun sırasında dikkatinizi çekip etrafa bakınmanızı sağlayacak farklı alanlar bile yok. Mars zaten baştan aşağı taş toprak olan bir gezegen, birkaç metre karelik alan modelleyip art arda koysalarmış farkına bile varmazdık bence.

Bir de oyunda önemli bir yere sahip olan araç kontrollerinden bahsetmek istiyorum ki korkunç. Tamam, Mars'ın yerçekimi Dünya'ya kıyasla daha düşük ama ona göre araç yapamamışlar mı? Araçları kontrol etmek zor ve yanlışlıkla bir tepeye denk gelirseniz muz kabuğuna basmış Looney Tunes karakterleri gibi uçuyorsunuz. Gerçekten, bir araç takibi görevi sırasında sinirden yön tuşlarını yiyecektim.

Gezegendeki insanlar da EDF ve isyancılardan ibaret. Bir tane kendi halinde insan yok. Bu iki karşıt grup neredeyse dip dibe yaşıyorlar. Ne zaman bir göreve başlıyoruz, o zaman ortalık karışıyor ve çatışma boyunca bölgedeki birlikler bize ateş açıyorlar. Yapmamız gerekenleri yapıp "Görev Tamamlandı" bildirimi geldikten sonra ise GTA'da polisten kurtulmak için ASNAEB şifresi yazmışız gibi her şey normale dönüyor. Peşimde onca araç ve adam varken birden hepsi sanki Mars atmosferinde buharlaşıyor. Bizim birliktekiler ise YÜRÜYOR. Yahu iki dakika önce her yerde silahlar patlıyordu, binalar yıkılıyordu, bu nasıl bir soğukkanlılıktır ki birden boş bakışlarla sağa sola dağılıyorsunuz?

Sonuç olarak, Red Faction Guerilla: Re-Mars-tered tüm duvarları parçalayıp patlatabilmenin zevkini sunsa da yetersiz olan grafikler, zayıf hikaye akışı ve tekrar eden görevleriyle büyük bir gelişme kaydedebilmiş değil.

◆ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Çok başarılı yıkım mekanikleri, bitmek bilmeyen aksiyon, sizi kısmen özgür bırakan oynanış

EKSİ Kötü grafikler, hiç olmayan hikaye anlatımı, birbirinden klonlanmış bölgeler, onuncu dakikada tekrara dönen görevler

68

Yapım *Interactive Stone* ***Dağıtım*** *Interactive Stone* ***Tür*** *Macera* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Web*** *gray-dawn.com*

Gray Dawn

Yürüme simülatörü ile kutsal kitaplara yakından bakmak mı?

Yürüme simülatörü olarak adlandırılan, hikâye anlatımı üzerine kurulu oyunların işi hakikaten zor. What Remains of Edith Finch veya The Vanishing of Ethan Carter gibi başarılı hikâye anlatımlarınız varsa ne mutlu size. Gray Dawn ise seçtiği tema yüzünden daha başta olaya handikaplı başlıyor zira -tıpkı korku filmlerinde olduğu gibi- dini konular herkese hitap etmiyor.

Sene 1910. Yönettiğimiz karakterin adı Peder Abraham. Oyuna başladığımızda radyo yayınından anladığımız kadarı ile pederin gözetimindeki çocuklar ölmüş, peder de bu yüzden yetkililer tarafından gözlem altına alınmıştır. Hatta diğer rahiplere göre Peder Abraham şeytanın ta kendisidir ve çocukların başına gelenlerden tamamen o sorumludur. Çok geçmeden Abraham'ın başından bir de yasak ilişki geçtiğini öğreniyoruz ama bu ilişki pederin, "İsa'ya olan aşkım sana olan aşkımdan ağır basıyor" benzeri cevabı yüzünden kötü sonla bitmiş. Tüm bunlar yaşanırken Peder Abraham'ın en unutamadığı şey, sürekli hayallerine giren David adlı çocuğun ölümüdür. Oyun boyunca pederin iç dünyasında bir gezintiye çıkıyor; adeta cennetini ve cehennemini gezerek pederin ruh halini bu aşamaya getiren olaylara yakından bakıyoruz.

Gray Dawn ağır dini vecizeler, imgeler ve Hz. İsa resimleri/figürleri ile donatılmış. Sürekli karşımıza çıkan İncil'den ayetler ve azizlerin sözleri arasında Abraham'ın hikâyesini dinliyoruz. Dini temalı olmasını eleştirdiğim zannedilmesin. Bununla birlikte özel bir merakınız yoksa oyunun sizi sarmayacağı da su götürmez bir gerçek. Dini vecizler bir yana, Abraham'ın hikâyesini ele alırsak; diğer türdeş yapımlar gibi etkilemiyor. Öncelikle Peder Abraham bağlanabileceğiniz, kendinizi yerine koyabileceğiniz bir karakter değil. Evet, hikâye boyunca keşfedilecek çok şey, çok detay ve kırılma noktası mevcut ama bunlar din ile boğulduğu için yorucu. Bir de buna kötü seslendirme eklenince hikâyeye odaklanmak iyice zorlaşıyor. Birçok kez pedere eşlik eden David'i iğrenç sesi yüzünden boğasım geldi. :)

Görsellik oyunun en büyük artısı. Detay seviyesi olsun, manzaraları olsun görmeye değer. Özellikle göl manzarasını çok beğendim. Aynı şekilde cehennemi tasvir eden bölümlerdeki birçok tasarım da rahatsız edici! Kötü şekilde değil tabi; cehennem yani, elbette rahatsız edici olacak. Kavanozlarda fetüsler, kocaman dişlerle süslü acayip bir mezarlık ve genelevde bulunan ama ne alaka çözemediğim Alien yumurtaları. Hani Alien filmlerinde büyük yumurtalar vardı, içinden çıkan şey yüze yapışıyordu. Aynısını "ödünç" almışlar. Gray Dawn'ın müzikleri ise çalkantılı. Kötü müziklere sahip değil ama kısa melodiler sürekli tekrarlanınca (ve siz bunu fark edince) ister istemez konsantrasyonunuz bozuluyor. Anlatılan hikâye ufak tefek bulmacalarla süslenmiş. Örneğin bulduğunuz kâğıt parçalarını bir araya getirip resmi oluşturma gibi mini bulmacalar mevcut.

Yürüme simülasyonları yapımı en basit türmüş gibi algılansa da aslında en zorudur. Gray Dawn ile her tarafınız Christ'e doyuyor. Bu durumdan memnun kalabilirseniz oyuna göz atın derim ama aksi düşünenlerdenseniz Gray Dawn yerine başka bir yürüme simülasyonuna yönelmenizi şiddetle tavsiye ederim.

◆ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Görsellik bakımından doyurucu
EKSİ Çok ağır dini tema, seslendirmeler kötü

62

Yapım *InImages* ***Dağıtım*** *PlayWay S.A* ***Tür*** *Strateji* ***Platform*** *PC* ***Web*** *store.steampowered.com/app/652660/ESport_Manager*

ESport Manager

eSpor heyecanını şimdi takım sahibi olarak da yaşama vakti!

Oyun oynayıp para kazanma hayalinin şan şöhret barındıran haline eSpor denir. Aslına bakıldığında durum hiç öyle dışardan göründüğü gibi eğlenceli de değildir. Bir futbolcu, bir basketbolcu ne kadar stresin altında ise, bir eSporcu da o kadar stresin içindedir. Hem takımın gelişmesi, hem iyi sonuçlar alması, hem sponsor bulunması, hem sosyal medya tarafında kitlenin arttırılması hem de günün sonunda para kazanılması gerekir. İşte bütün bu detayları minimalize ederek bize anlatan ESport Manager, Tycoon türünde piyasaya çıktı. Neredeyse tüm benzer oyunları tüketmiş, hatta Tycoon kategorisinde oynanmamış oyun bırakmayan biri olarak heyecanla oyunu yükledim. Karşıma çıkan oyun beni doyurdu diyebilirim.

Oyun, detay seviyesi fazla lakin "soft" bir yapım olarak tasarlanmış. Bu dediğimden hiçbir şey anlamamış olabilirsiniz. Şöyle özetleyeyim. Detay olarak baktığınızda karakterlerin kullanacağı silahlar, Gaming House'u düzenlerken etrafa serpiştireceğiniz ekstra XP veren eşyalar, etkiyi arttıracak yetenekler vs. gibi basit düzeyde bir tasarlanma mevcut. Oyunu ister FPS isterseniz de MOBA modunda oynayabiliyorsunuz.

FPS modunda CS:GO misali bir ortamda beş farklı karakter, onlara seçtiğiniz silahlar ve basit bir taktik mekanizması üzerinden maç dönüyor. Defansif oyna, dengeli oyna ve saldırgan bir oyun sergile seçenekleri ile birlikte üst, orta ve alt koridorlardan ilerleme ya da gelen rakip takımı durdurmaya çalışıyorsunuz.

Her oyuncunun XP alması ile birlikte deneyimi artıyor ve level atlıyor. Takım da aynı şekilde kazandığı puanlar ile birlikte level atlıyor ve yeni takım ve oyuncu yetenekleri kazanıyorlar. Rifle Master gibi oyun içine müdahale edebilen yetenekler şeklinde olan bu durum, 5 karakteri dengeli bir şekilde hazırlamanızı gerektiriyor. Bütün bu detayları bitirdikten sonra oyunu ister simüle ederek oynayıp sonucu görebilir, isterseniz de maçı canlı canlı izleyerek duruma müdahale etmeye çalışabilirsiniz.

Level atlayıp yeni eşyalar aldıkça sosyal medya ve sponsorluk gibi yeni odaları gaming house'a ekleyebiliyorsunuz. Para ve şan şöhret bu iki odadan geçiyor. Alacağınız eşyalar ile birlikte oyuncuların yetenekleri artacak, mutfağa koyacağınız her sandalye ile birlikte orada yemek yiyerek enerjisini dolduran kişi sayısı bir artacak, büyük yatak odasını satın almanızla birlikte bütün takım aynı anda dinlenebilir hale gelecek. İyi oynamanın temel noktası dinlenmiş, karnı tok sırtı pek oyuncular ile seviyesi sizden biraz yüksek ve düşük takımlara karşı maç kazanmaktan geçiyor. Sponsorlu turnuvalara katılarak şansınızı deneyebilirsiniz. Alt ligden gelerek play-off'larda şansınızı deneyebilir ve üst ligleri de zorlayabilirsiniz. Oldukça eğlenceli olan oyun bize bir takım yönetirken kabaca nelere dikkat edildiğini öğretiyor. Görebildiğim kadarıyla oyunda transfer seçeneği yok. Belki ilerde ekler. Bu hali ile bile bence gayet yeterli bir yapım. ◆ **İlker Karaş**

KARAR

ARTI Günün yorgunluğunu alacak, kafa yormadan oynayacağınız bir oyun

EKSİ Derin taktikler ve daha kapsamlı bir oyun bekleyenleri üzebilir

70

Yapım Batterystaple Games ***Dağıtım*** Batterystaple Games ***Tür*** Platform ***Platform*** PC, PS4, XONE, Switch ***Web*** batterystaplegames.com

20XX

Rogue-like tarzı ve sayısız upgrade seçeneği ile adı Mega Man olmayan bir Mega Man oyunu!

Her ne kadar içli dışlı bir ilişkimiz olmasa da Mega Man ile ta doksanlı yıllara, NES dönemine kadar uzanan bir mazim var. NES için hangi oyundu hatırlamıyorum ama zor bela Dr. Willy'ye kadar gelmeyi başarabilmiş lakin bir türlü alt edememiştim. Yıllar içinde çeşitli Mega Man oyunları elimden geçip gitse de Dr. Willy sağ olsun, o azim, o tutku kalmadı. Bir de çizgi filmi vardı tabi. Ona da bayılırdım! Neyse, yıllar yıllar sonra Mega Man bir kez daha karşıma çıktı. Fakat Mega Man olmayarak. Daha fazla kafalar karıştırmadan 20XX'e geçelim isterseniz. Efendim, oyunumuz içinde Mega Man geçmeyen bir Mega Man oyunu. Mega Man'ın dişi versiyonu Nina ve -Zero'yu temsil ettiğini yüz metreden anlayabileceğimiz- Ace adlı iki robotumuz var. Hikayemiz basit. Gelecekte robotlar zıvanadan çıkmıştır ve iki karanlık tipli bilim adamı yardım için Nina ve Ace'i ararlar. Akabinde ikili harekete geçer ve şehri robotlardan temizlemek için işe koyulurlar. Senaryo aşağı yukarı bu kadar arkadaşlar. 20XX'i piyasadaki birçok bağımsız yapım platform oyunu gibi basit bir Mega Man klonundan kurtaran özelliği ise rogue-like (ölmeli oyun) tarzı ve sınırsız denilebilecek upgrade özelliği. Ölmeli oyun dediğimiz şey bölümlerin her seferinde tamamen rastgele hazırlanması ve permadeath (ölünce iş biter) olayının varlığı. Yani 20XX'de haritayı ezberleyeyim diye bir olay yok. Rastgele tasarlanmış bölümlerde engelleri aşıp bosslara ulaşmaya çalışıyoruz. Bu ulaşım sürecinin zorluk seviyesi de biraz şansa bağlı. Oyunda seçebileceğiniz zorluk seviyeleri mevcut ama bölüm tasarımının size karşı olup olmadığı tamamen şans.

Bana göre oyunun en ilgi çekici yanı augs (augment) adı altında geçen upgrade, yani yükseltmeler. Gerek Nina, gerekse Ace için yüzün üzerinde güçlendirme, silah ve özellik mevcut. Standart Mega Man ekipmanının yanı sıra (Nina için plazma ışını ve Ace için kılıç) bumerang gibi roket gibi yeni silahlar, daha yükseğe zıplama veya hızlı ilerleyebilme, belirli bir süre kalkan oluşturma gibi teknik yeteneklere ulaşabiliyor, oyunun para birimi olan cıvatalarla da sağlık paketleri ve zırhlar satın alabiliyorsunuz. Data Lore denilen ekrandan da tüm eşyalara, auglara ve düşman özelliklerine bakmak mümkün. Augları yendiğiniz düşmanlardan, bölümlerde saklı sandıklardan veya meydan okumalardan elde edebilmek mümkün. Meydan okuma derken işte belirli bir zaman sınırı altında tüm düşmanları yok etme, hasar almadan finale ulaşma gibi standart şeyler. Öldüğünüzde ise HUB adı verilen merkez ekrana postalanıyorsunuz ve geçtiğiniz bölümler de dahil olmak üzere tüm auglara veda ediyorsunuz. Açıkçası sinir bozucu bir durum fakat bölümler rastgele tasarlandığından en azından oynanabilirliği yüksek. Tasarım demişken; şekiller farklı olsa da kullanılan eşyalar birbirine benziyor. Kırılan taşlar, dikenler, kaybolan platformlar, uçan engeller gibi. Bu arada, tüm bu Aug ve diğer alışveriş seçeneklerini her bölüm bitişinde HUB'dan gerçekleştiriyoruz. 20XX'i başarı ile bitirdiğinizde ise üçüncü bir karakter daha açılıyor: Hawk. Kendisi de Castlevania'nın karakterlerinden Belmont gibi kırbaçla gezen bir arkadaş, pardon hanımefendi.

20XX iyi refleks isteyen hareketli bir oyun. Ayrıca PC sürümünü oynayacaksanız şiddetle gamepad kullanmanızı öneririm çünkü bu tarz için klavye pek uygun değil. Bir de ister aynı kanepede, isterseniz online olarak co-op özelliğini kullanarak aksiyonu iki katına çıkartabilirsiniz. Nina'nın Mega Man'in sözünden esinlendiği gibi: "Time to Get Serious", yani ciddi olma zamanı!

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Aug'lar sayesinde kendi stilimize uygun karakter yaratabilme, oynanış keyfini artıran hasar alma mekanikleri, Mega Man esintisi olsa da kendi havasına sahip olması

EKSİ Permadeath herkes için ideal değil, bazı bölüm tasarımları fazla adaletsiz olabiliyor

80

Yapım *Backwoods Entertainment* ***Dağıtım*** *Application Systems Heidelberg* ***Tür*** *Macera* ***Platform*** *PC, Mac* ***Web*** *backwoods-entertainment.com*

Unforeseen Incidents

Point&Click aşerenler buraya! Hepimizin derdine derman olabilecek bir oyun buldum!

"Nerede o eski macera oyunları?" diye klişe bir giriş yaparsam kızmazsınız umarım. Günümüzde macera oyunları denilince akla Telltale Games ve türevlerinin üç-beş tuşa basarak oynanan oyunları geliyor maalesef. Sayıları bir elin parmağını geçmeyen klasik macera oyunu yapımcıları bile standart tıkla ve ilerle sistemini terk edip (Syberia 3, Black Mirror facialarıı!) garip gameped destekli oyunlar çıkarınca içimden "tamam artık, bu tür resmi olarak ölmüş" dedim. Derken bir umut ışığı doğdu yeniden içimde! Bu ışığın adı da Unforeseen Incidents idi!

Çizim tarzı ile aklıma hemen çok sevdiğim Runaway serisini getiren oyunda yönettiğimiz karakterin adı Harper. Yaşadığı Yelltown adındaki kasaba, garip bir hastalık yüzünden karantina altındadır. Bu hastalığın semptomları ateş, burun kanaması ve öksürük nöbetleridir. Ayrıca semptomları gösteren kişi saatler içerisinde ölmektedir. Harper ise daha çok kendi işine gücüne bakan bir tiptir. Kendisi için sıradan bir günde Profesör MacBride'ın laptop arızası yüzünden kendisini çağırması ile güne başlar fakat sokakta kanlar içinde gördüğü bir kadın kendisine bir zarf verip gerekli yerlere ulaştırmasını ister. Harper tabii biraz gönülsüzdür ama esas önemli olan, bu durumun kendisini içinde bulacağı bir dizi olaylar silsilesinin fitilini ateşlemiş olmasıdır.

Unforeseen Incidents safkan bir point&click macera oyunu. Günümüze kadar en güzel macera oyunlarını çıkarmış Alman kökenli bir yapımcıya ait olan oyunda bir zamanlar çok sık yaptığım gibi bir elinizde Mouse, diğerinde kahveniz rahatça oynayabilmeniz mümkün. Klavye kontrolü yok, quick time eventler yok, hiçbir şey yok. Tek bir tıklama ile Harper'ı bir yerden bir yere gönderip bulduğumuz eşyaları topluyor ve gerek ilk önce diğer bir eşya ile kombine ederek gerekse doğrudan yerinde kullanıyoruz. Elinizi mouse'dan sadece space tuşuna basmak istediğiniz zaman çekiyorsunuz ki bu tuş "hotspot" işlevi görüyor. Yani ekrandaki tüm tıklanabilir objeleri gösteriyor.

Oyunun çizimlerinin Runaway serisine benzettiğimi yazmıştım. Yani çizgi roman tadında bir atmosfer var ve göze çok hoş geliyor. Fakat merdiven inme ve çıkma animasyonları olmamış. Karakter çıkıp inmiyor, adeta kayıyor! Bir de bazen diyaloglar esnasında zoom girilince karakterler az da olsa bulanıklaşıyor. Diyalog demişken; hem Harper'ın hem de diğer karakterlerin hem diyalogları hem de seslendirmeleri dört dörtlük. Lafı gediğine oturtmalar falan on numara. Oyunun odak noktası bulmacalar ise absürt olmamakla beraber meydan okuyucu. Amaç genelde doğru nesneyi bulup doğru yerde kullanmak. Unforeseen Incidents'te pek Puzzle tarzı bulmacalar yok. Bu yüzden iyi bir odak istiyor ve sizi adeta bir şey kaçırmamak için ekranda tıklanmadık yer bırakmamaya zorluyor. Ha, şikayetim var mı? Yok çünkü Harper'ın hemen her şeye bir çift sözü var:) Oyunda bir quest çizelgesi veya not defteri gibi bir şey yok. Yani ne yapmanız gerektiğini oyun size söylemiyor; tam tersi siz buluyorsunuz. Zaten bir görevi yapmaya çalışırken bir

diğer görev doğuyor ve birkaç görevi aynı anda yürütmeye başlıyorsunuz. Kafanızda amacınızın ne olduğunu bildikten sonra sıkıntı yok ama diyelim ki oyuna birkaç gün ara verdiniz ve sonra açtınız. "Ben ne yapacaktım?" derseniz hayırlı işler. Çünkü dediğim gibi yapılacaklar listesi vs. yok.

Unforeseen Incidents, point&click açlığım için ilaç gibi geldi. Eğer benim gibi sonu gelmiş bu türün kalan son sevdalılarındansanız muhakkak oynamanızı tavsiye ederim.

◆ **Rafet Kaan Moral**

KARAR

ARTI Hikayenin gidişatı merak uyandırıcı, grafikler ve seslendirmeler başarılı, bulmacalar sayesinde hiç boş kalmıyorsunuz
EKSİ Merdiven inip çıkma animasyonları hiç olmamış, not defteri vb. olmaması bazı oyuncular için sıkıntı doğurabilir

89

Yapım Big Bad Wolf **Dağıtım** Focus Home Interactive **Tür** Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.focus-home.com/games/the-council

The Council: Episode 3 - Ripples

Küçük şaşırtmalarla dolu olan The Council, üçüncü bölümü Ripples ile benden ümidi kesmeyin diyor

The Council... Büyük hevesle başladığım, yeri geldiğinde zevk aldığım lakin daha çok hayal kırıklığına uğradığım, sıra dışı bir yapım. Sıra dışı diyorum çünkü hikâyesi bakımından bu denli çalkantılı başka bir oyun görmedim. İlk bölümü The Mad Ones ile olacak gibi derken ikinci bölüm Hide and Seek ile ümitlerim tükenmişti ki üçüncü bölüm Ripples yine düşüncelerimin seyrini değiştirdi. Bunlar büyük değişiklikler değil fakat Ripples ile tünelin ucunda bir ışık görür gibi oldum. Oynamayan arkadaşlar için fazla spoiler vermek istemiyorum. Sıkıcı ikinci bölümün sonunda tam bir şeyler oluyor derken bölüm bir şeylerin ortasında bitivermişti. Ripples'ta ise doğal olarak hızlı bir başlangıç yapıyoruz. Kahramanımız Louis de Richet nihayet amaçlarından birisine ulaşmıştır lakin karşısına pek de umduğu gibi bir sonuç çıkmaz. Küçük bir spoiler olacak mecburen, bu yüzden dikkat! Louis nihayet annesi ile karşılaşır fakat bir gariplik vardır çünkü kendi öz annesi Louis'ye silah çekmiştir! Anne de Richet niye bu duruma geldi, bu olaylar silsilesinin başlangıcı nedir, neler dönüyor derken ikinci bölümün aksine daha hareketli bir üçüncü bölüm buluyoruz. Üçüncü bölüm Ripples, ikinci bölüm Hide and Seek'ten daha kısa. İkinci bölümü ortalama dört saatte bitirebilirken üçüncü bölümü eğer hızlıysanız iki buçuk saate dahi sığdırabilirsiniz. Eh, dört saatlik bir yürüme maratonundan sonra iki – üç saatlik hızlı bir bölüm doğal olarak iyi geldi. Üçüncü bölüm, hikâyede yaşattığı sürpriz gelişmelerin yanında bulmacaları ile de beni şaşırttı. Anahtar bul / kilidi aç şeklindeki bulmacalara nazaran üçüncü bölümde karşımıza bolca puzzle bulmacası çıkıyor. Özellikle bölümün sonunda kocaman küreli bir bulmaca vardı ki benim çok hoşuma gitmişti. Bunun gibi farklı puzzle tarzı bulmacalar ve diyaloglara dayalı bulmacaları ile neyse ki Louis'i bir önceki bölümdeki gibi çılgınca sağa sola koşturmuyoruz.

Ben mi iyimserim bilmiyorum ama teknik olarak da The Council'de bir iyileşme var sanki. Elbette olağanüstü değişiklikler yaşamıyoruz. Seslendirmeler hala tuhaf ve karakterler ile animasyonları zayıf. Lakin en azından ses kayması, beyazın üstüne beyaz yazı gelmesi veya müziğin sesi bastırması gibi garip hatalara denk gelmedim. Seslendirme gayet net, yazılar okunaklı. Oyunun en iyi yanı olan arka plan grafikleri ise her zamanki gibi göz kamaştırmaya devam ediyor.

Oyunun bir diğer iyi yönü yetenek ağacı ve diyalogları da The Council'in gurur duyabileceği nitelikte. Diyaloglar, seçenekler ve o seçenekleri elde edebilmek için gerekli yeteneklere sahip olmak veya olmamak hikâyenin gidişatını tamamen değiştirebiliyor. Doğal olarak konuşmalara iki kat dikkat ediyorsunuz. Bununla birlikte geriye dönüp "acaba şu seçeneği seçebilseydim ne olurdu?" diyerek ikinci kez oyuna başlama imkânı sunuyor. The Council'in üçüncü bölümü Ripples ile umutlandım. İkinci bölüm olan Hide and Seek'i gerçekten oflaya puflaya bitirmiştim ve Ripples ile hikâyedeki soluklanmaya şaşırmadım dersem yalan olur. Dolayısıyla artık geleceğe daha umutla bakıyorum! Tabii beklentilerimi şişirmek istemiyorum ama bu sefer dördüncü bölüm için daha iyimserim.

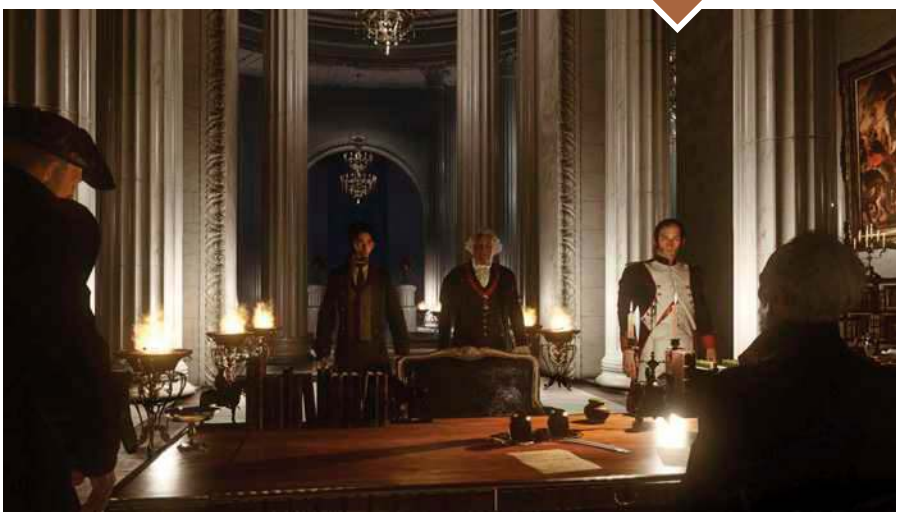
◆ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Yetenek sistemi her zamanki gibi detayları ile göz dolduruyor, senaryodaki sürpriz gelişmeler bir önceki bölüme göre oyuna renk katmış

EKSİ Karakter animasyonları ve seslendirmeler hala zayıf

75



Yapım Cyanide Studio **Dağıtım** Focus Home Interactive **Tür** Simülasyon, Spor **Platform** PC, PS4, XONE **Web** focus-home.com/games/pro-cycling-manager-2018

Pro Cycling Manager 2018

Her sene hepimizin yerine pedallayan oyun geri döndü!

Bazı şeyler dayanılmaz oluyor. Uzun süre rengarenk taytlı adamlara bakınca daha da dayanılmaz oluyor. Şaka bir yana, Pro Cycling Manager 2018 çok iyi bir oyun ama sadece bisiklet sporu sevenler için. Geri kalanlar için ise bitmek bilmeyen bir çile. Şimdi size oyundan bahsetmem gerek biliyorum. Ama şunu anlatmadan yazıya başlamayacağım: Ben ortaokul ve lisedeyken hentbol oynadım. Oyunu ÇOK severim. Öyle ki, kenarda top toplayıcı olayım ama o parke sahaya adımımı atayım, o bile bana yeter. Ama özellikle ülkemizde maalesef hentbolun seyircisi yine hentbol oyuncusudur. İşte bisiklet sporu da belki bundan bir adım ötededir. Pro Cycling Manager 2018'i de oynamak için sadece bu sporu seyretmek yeterli değil. Aynı zamanda tekniğine de hakim olmalı, taktiklerini bilmelisiniz. Yani profesyonel bisikletçilerin takımlarında bulundukları pozisyona göre hangi özelliklerinin güçlü olması gerektiğinden ve genel takım taktiklerinden anlamanız, hatta bunları kullanabilmeniz gerekiyor. Çünkü bir bisiklet takımı antrenörü olarak gerekli anlardaki taktikleri de siz veriyorsunuz. Yoksa benim gibi ekrana bir süre boş boş bakarak konuyu kavramaya çalışıyorsunuz.

Buraya kadar okuduysanız karşınızda Football Manager oyununu bisiklet versiyonunun bulunduğunu anlamışsınızdır. Yani tüm bisiklet yarışını başından sonuna kadar seyredeceğinizi anlatmama gerek yok değil mi? Zamanı hızlandırsanız da o hız hiçbir zaman yeterli gelmiyor. Tüm yarışı öyle bakaaa bakaaaa gözlemlemek zorundasınız. Yani oyunu sevmek için bir sebep arıyorsanız o burada bulunmuyor. Çünkü benim gibi sıradan bir bisiklet sürücüsüyseniz ve en fazla zevkine sahilde iki tur atıyorsanız geçmiş olsun. Bu oyun sizi çok sıkacak! Ha sebat edip bu sporu öğreneyim diyorsanız buyurun efenim. Menüler dolusu deneme- yanılma macerası sizi bekliyor. Ha uzuunnn uzunnn yazılan İngilizce tutorial'ı da okumanız gerektiğini söyleyeyim. Yani oyunu öğrenmeniz için size yardımcı olması gereken kısım bile daha başından sizi itiyor. Anlamak için iyi bir İngilizceniz olması gerektiğini söylememe ise zaten gerek yok sanırım.

Ama eğer bu sporu seviyorsanız oyunda müthiş ayrıntılar bulabilirsiniz. Sponsor yönetiminden kişisel antrenmanlara ve oyuncu transferine kadar her türlü detay burada mevcut. Oyuncuların ayrıntılı istatistiklerini görebilirsiniz. Gelişimlerini takip edebilirsiniz. Görseller gayet güzel, animasyonlar harika yapılmış. Menüler temiz ve anlaması son derece kolay. Oyunun üzerinden temiz bir kalite akıyor. Üstelik oyunun meraklıları tarafından yapılmış farklı modları yükleyerek kadınlar için yapılan Dünya Kupası'nı bile oynayabilirsiniz.

Oyunun beni en çok sıkan kısmı her başladığınızda ÇOK uzun süren lig yüklemeleri oldu. İyi bir sistemim var. Ama buna karşın o kadar uzun süre bekledim ki içime fenalıklar geldi. Dedim ya bu oyun bisiklet sporunun Football Manager'ı. Lütfen kusuruma bakmayın ama ben bir sezon bitirecek kadar bile dayanamadım. Ha, bir de oyunla ilgili yorumlardan okuduğum kadarıyla henüz temizlenmeyen bugları var. Bana sorarsanız indirime girdikten sonra alabilirsiniz. Ya da hiç almayabilirsiniz. Ben almazdım. Ama her kör satıcının bir kör alıcısı vardır. O yüzden kararı size bırakıyorum.

Bu tip oyunlara not vermek de son derece zordur. Bisiklet sporunu sevenler için yüz üzerinden doksan alacak bir oyun. Bence hakkı da o. Ama bugları sayarak notunu 80'e düşürüyorum. Benim gibi alakası olmayan adamlar içinse yanından bile geçilmez diyeyim.

◆ **Burak Güven Akmenek**

KARAR

ARTI Muazzam mod desteği, detaylı taktik ve strateji seçenekleri, başarılı grafikler

EKSİ Herkese göre değil, yükleme süreleri çok uzun, teknik sıkıntılar köye kadar

80

Warhammer dünyası bu oyunla da muazzam şekilde yansıtılmış

Yapım Proxy Studios ***Dağıtım*** Slitherine Ltd. ***Tür*** Strateji ***Platform*** PC ***Web*** www.slitherine.com

Warhammer 40K: Gladius
Relics of War

Geleceğin en cesur savaşçıları bile bu karanlığın içinde kaybolabilir...

Selam herkese! Yine bir Warhammer 40K yazısı ve yine Slitherine Ltd'nin yayınladığı bir oyun! Sanıyorum iki ayda bir kere bu iki başlıktan birisiyle alakalı bir yazı yazıyorum. Hoş, baktığınız zaman WH40K da Slitherine de çok iddialı isimler; bu yüzden çok da şaapmamak lazım diye düşünüyorum. Bildiğiniz üzere WH40K muazzam bir hikayeye, kendisine özel tasarımlara ve karanlığın yoğun şekilde deneyim edildiği bir dünyaya sahiptir. Konu ile alakalı yazdığım tüm yazılarda hunharca vurguladığım bu tema meselesi, WH40K: Gladius – Relics of War ile yeniden karşımıza çıkmış bulunuyor. Tek fark, bu sefer gerçek zamanlı stratejiden ziyade, taktiksel bir stratejiye dönüşmüş olması.

Relics of War, özellikle Civilization serisini takip edenlerin kısa sürede yakınlık kuracağı, neyi, nasıl yapması gerektiğini bir hayli hızlı kavrayabileceği bir oyun olmuş diyebilirim. Oyunumuz sıra tabanlı bir strateji. Her birimin belirli bir hızı var. Benzeri şekilde, yapılan binalar ve üretilen birimler de belirli bir turda oluşuyor. Turlar içerisinde yapılabilecek birçok hareket var. Anlayacağınız bu oyun derin bir strateji yapımı. Pek tabii konu WH40K olduğu zaman devreye bu dünyanın muazzam ırkları ve yapıları giriyor.

Görev candır

Haritalarda yapabileceğimiz birçok görev bulunuyor. Bu sayede içerisinde bulunduğumuz senaryoyu sadece görev yaparak tamamlayabiliyoruz. Ayrıca harita üzerinde bulunan artifactları kontrol altında tutarak da muazzam güçlere kavuşabiliyoruz. ◆

Oynanabilir ırklar arasında Astra Militarum, Space Marine, Ork ve Necron bulunuyor. Birbirinden tamamen farklı oyun yapılarına sahip olan bu ırklar arasında birisini seçip oyuna başlıyoruz. Her ırkın senaryosunun kendisine has zorluk seviyeleri mevcut ve farklı oyun deneyimleri sunuyorlar. Haritalar başlı başına bir eğlence kaynağı çünkü tamamen rastgele şekilde oluşturuluyorlar. Harita üzerinde birbirinden farklı değişik kaynak noktaları olduğu gibi, aynı zamanda üzerinde durulduğu zaman saldırı ve defans güçlerine bonus sağlayan stratejik noktalar da bulunuyor. Bina modellemeleri tamamen 40K dünyasını yansıttığı gibi, kullanılabilen birimler de benzeri şekilde masa üstü oyunda bulunan karakter ve araçlardan meydana geliyor. Klasik Space Marine biriminden Predator tanklara kadar uzanan bir liste söz konusu. Yeni birim ve özelliklere ulaşmak için bolca upgrade yapmamız gerekiyor. Bu upgradeler sayesinde çok daha güçlü birimleri savaş alanına çağırmamız işten bile değil. Tek dikkat edilmesi gereken husus, üssümüze gelecek saldırılara karşı sağlam bir koruma sistemine ve yeterli birliğe sahip olmak zira Relics of War'da düşman çok hızlı bir şekilde gelişebildiği gibi, harika taktikler yaparak bizi rahatsız edebiliyor.

Üretebildiğimiz "Kahraman" slotundaki birimlerse savaşın gidişatını bir anda değiştirebiliyor. Bu arkadaşları farklı eşyalarla süsleyerek, aleyhimize olan bir savaşı anında lehimize çevirebiliyoruz. Savaş animasyonları konusunda çok fazla bir şey beklememek gerekiyor. Malum, bu oyun taktiksel bir strateji ama böyle bir yapım için gayet yeterli efektlere sahip olduğunu düşünüyorum. Tabii can sıkıcı olan kısımları da yok değil. Bunların en başında Civilization'ın 40K skin'li versiyonunu oynama duygusu yer alıyor. Kendisine özgü bazı farklılıkları var ama işte belki de ben çok Civ oynuyorum, o yüzden bu haldeyim. Zorluk seviyesi de 4X oyun oynamaya alışık olmayan arkadaşlar için biraz yukarıda diyebilirim. Yani alışmanız vakit alacaktır.

Belki konu 40K olduğu için kulağa mantıksız gelecektir ama diplomasi mekaniklerinin olmaması bir hayli rahatsız edici. Hani düzenli olarak savaş halinde olmak ve tüm stratejiyi tek bir şekilde kurmak, bir noktadan sora yoruyor.

Uzun lafın kısası WH40K: Gladius - Relics of War en iddialı 4X Warhammer oyunlarından birisi olmuş ama halen yapması gereken çok şey var. ◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Warhammer dünyası, detaylı strateji dinamikleri. Irklar, birimler ve temanın başarılı kullanımı

EKSİ Zorlayıcı oyun yapısı, strateji konusunda zayıf kaldığı yerler var, diplomasi yok

81

Yapım *Torus Games* ***Dağıtım*** *Outright Games* ***Tür*** *Aksiyon* ***Platform*** *PC, PS4, XONE, Switch* ***Web*** *outrightgames.com/hotel-transylvania-3-monsters-overboard*

Hotel Transylvania 3: Monsters Overboard

Bir vakit hayatımızı işgal eden Transilvanyalı canavarları özlediniz mi?

2012 yılında hayatımıza giren Hotel Transylvania animasyon filmini izlemeyen varsa konusunu kısaca özetleyelim. Drakula -haklı olarak- insanların, ailesine ve arkadaşlarına zarar vereceğini düşünen bir vampirdir. Özellikle kızını korumak için bir otel açmaya niyetlenir fakat bu otelden bir insanın haberi olur ve olaylar gelişir. Bu eğlenceli film çok sevilince ikincisi 2015'de, üçüncü film de geçtiğimiz ay itibarıyla vizyona girdi. Son filmin adından da anlaşılacağı üzere bu kez şirin ailemiz yaz tatiline çıkıyor ve bu tatil büyük bir yolcu gemisinde. Ben de filmini bile izlemeden oyunu (Monsters Overboard) oynama şansı bulunca hemen atladım, hemen çünkü ne de olsa kurt adamlar, Drakulalar falan, çok sevdiğimiz şeyler bunlar.

Baştan sorumu sorayım, Pimkin gibi oyunlara hakim misiniz? Hani minik minik yaratıklar olur ve bütün işi oyunda onlar yapar, siz ufaklıkları yönetiyor olursunuz. HT3: MO bu tarz bir oyun, baştan söyleyeyim de "a yok biz bilmiyorduk" olmasın.

Gelelim hikayeye, bizim baba kız gemide tatil yaparken büyük bir fırtına kopar ve efsanevi Lost Islands'a düşerler. Takımın diğer elemanları Frankenstein, Mumya Murry ve kurt adam Wayne kaybolmuştur, haliyle arkadaşlarını bulup ekibi tamamlamamız gerekmektedir. Karakteriniz Drakula ya da kızı Mavis olacak, ikisinden birini seçmeniz isteniyor. Ben Mavis'i seçtim. Kumsalda başlayan oyunda bize her konuda yardımcı olacağını anladığımız, bütün oyunun yükünü çekecek olan minik Impalarla karşılaşıyoruz. Impa impa impa. Böyle yazınca komik olmadı ama Mavis etrafta olan bu minik yaratıkları toplaması gerektiğinde onlara bu şekilde sesleniyor. Elimiz ayağımız impalar, onlar olmazsa bir hiçiz. Mavis ya da Drakula çılgınca kumsalda koşsa da, önümüze çıkan duvarları geçmek, Küçük Korku Dükkanı'ndan aşina olduğum (izlemediyseniz izleyin, şahane filmdir) canlı yiyen bitkileri yok etmek gibi daha birçok sorunu impalar sayesinde çözmemiz gerekiyor. Ne kadar çok impa o kadar başarı sloganıyla portallarda çoğaltarak yola devam ediyoruz ama bölümler bir süre sonra süreli olmaya başlıyor, o yüzden öyle çok da lay lay lom gezme durumu yok oyunda. Oyun ilerledikçe bizim canavarların Frankenimpa, Wolfimpa gibi daha yetenekli impa sürümleriyle karşılaşıyoruz. Bu da oyunda daha başarılı olmamızı sağlayabiliyor. Birazdan Word, "yazı içinde impa kelimesini çok fazla kullandınız" hatası verebilir ama yapabileceğim bir şey yok, oyunun bütün derdini tasasını o minik canavarlar çekiyor. Eliniz ayağınız olan impalarla yola devam ederken karşınıza bir duvar mı çıktı, "dur şunun üzerinden atlayayım" yapamıyorsunuz. Ya da "saldırgan bir yaratık çıktı, şuna tekme tokat gireyim" olmuyor, impaları toplayıp fırlatarak karşınıza çıkan engelleri yok etmelisiniz.

İtiraf etmek gerekirse, ben böyle oyunlara çok da sıcak bakmadığım için başta epey bir zorlandım, hatta "bu biraz da çocukların oynayacağı bir oyun değil miydi?" diye söylendim ama biraz ilerleyince mantığı kaptım. Yine de bu tarz oyunlardan hoşlanmıyorsanız çok da bulaşmayın derim. Yok derseniz ki "bu benim en sevdiğim oyun şekli" o zaman hiç kaçırmayın.

◆ **Nevra İlhan**

KARAR

ARTI Hikaye anlatımı filmleri kadar iyi, müzikleri güzel

EKSİ Grafikleri oldukça eski görünüyor, kontrollere alışmak zaman alıyor

65

Yapım 13AM Games *Dağıtım* 13AM Games *Tür* Aksiyon, Yarış *Platform* PC, PS4, XONE, Switch, 3DS *Web* www.13amgames.com/readytorunbow

Runbow

Renk hızınızı test etmek hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı!

13 AM Games'in geliştirdiği eğlenceli ve ilginç oyun olan Runbow ile tanışın! Özellikle indie yani bağımsız yapımcıların oyunlarından hoşlanıyorsanız, doğru adrestesiniz demektir. İlk olarak 2015'te Wii U platformunda kendisini gösteren Runbow, 2017 yılında 3DS için çıkışını gerçekleştirmesinin ardından nihayet yeni nesil platformlara geldi. Bu sefer hedefimiz PS4.

Kişisel olarak Wii U'da çılgınlar gibi oynadığım ve hatta bir süre renkler konusunda başımın dönmesini sağlayan nadir oyunlardan biri olan Runbow, özünde sadece eğlenceyi konu alıyor. Hani bir iki maç atayım da kafa dağıtayım moduna girdiğimiz oyunlar var ya, işte Runbow da tam olarak böyle. Oyunumuzun türü yarış ve aksiyon. Kendimize bir karakter seçiyor ve çeşitli modlarda renklerin bize izin verdiği platformlarda hoplayıp zıplayarak kimi zaman yaratıkları öldürüyor, kimi zaman kızgın lavlardan kurtulmaya çalışıyoruz. Amacımız yolun sonundaki kupaya ulaşmak. Ancak bu süreçte renkler o kadar hızlı değişiyor ki aksiyonu da tam bu noktada yakalıyoruz. Arka planda sürekli değişen bir renk tonu mevcut, bu renk tonlarındaki platformlar her değişimde yok oluyor ve yapmamız gereken doğru zamanda, doğru renkli platforma basarak hızla yolumuza devam etmek.

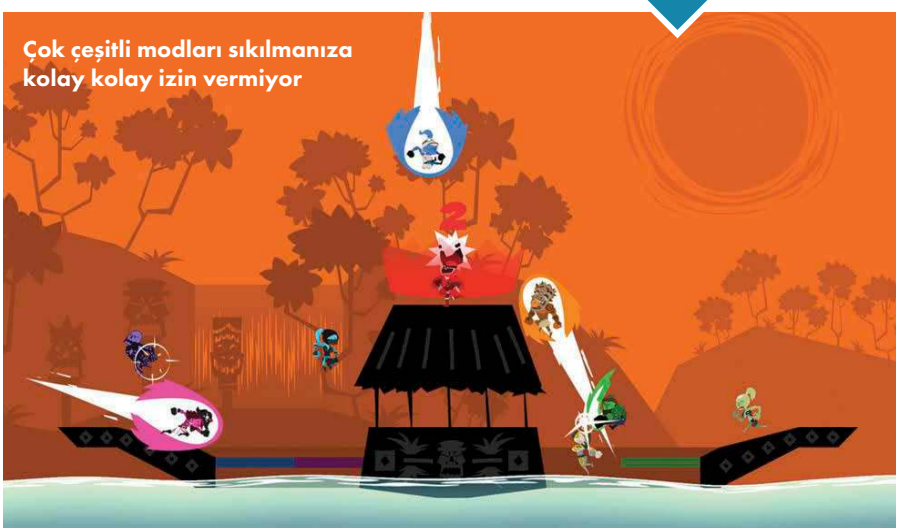
Oyunda 140 seviyeden oluşan bir "adventure" yani macera ve ana hikaye modu dışında, arena ve multiplayer modu da var. Dilersek arkadaşlarımızla, diğer yarışçılarla veya sadece hikaye modunda kapışabiliriz. Hızlı olan kazanır gibi düşünebilirsiniz. Hikayemizin kötü ismi Satura ama burada olay senaryoya odaklanmak değil, seviyeleri doğru şekilde tamamlamak. Her seviye bir posterin parçasını temsil ediyor ve hedefimiz dört posteri tamamlamak. Her seviyenin sonunda, zamanımıza göre 1-3 kurdeleyle ödüllendiriliyoruz. Ne kadar kısa süre o kadar çok ödül. Oyundaki tek ve en büyük eksi, macera modunun kısa sürede kendini tekrar etmeye başlaması. Aynı durum diğer konsollarda da geçerliydi. Belki yeni nesil platformlarda farklı bir şeyler olur diyordum ancak sonu hüsran maalesef. Ek olarak oyuna belli engeller ve yaratıklar eklenmiş lakin biraz boşlar. Şöyle ki karakterimizin zıplaması ve koşma animasyonu pek şirin ancak yaratıklara vurmak, üzerlerinden zıplamak gibi aksiyonlar fazla hissiz. Sanki özensiz gibi. Fiyat performansına baktığımızda rekabetçi oyun modlarıyla bu türü sevenler için biçilmiş kaftan. Çeşitli mini oyunlar dışında sadece koşu yapabileceğimiz mod bile kendi halinde zamanınızı hak ediyor. Her mod, Mario Kart gibi özelleştirme sistemine sahip. Kaç raund olacağı, renk paleti ve daha fazlasını modlarda belirlemek mümkün. Ayrıca ne kadar çok kişiyle oynanırsa, oyundaki kaos atmosferi bir o kadar artıyor, bu da rekabetçi ruhunuzu uyandırıyor.

Runbow kesinlikle uzun süreli oynamanız gereken oyunlardan değil, unutmayın ki sunduğu şey doğal eğlence. Sürekli değişen renkler başta oldukça korkutucu ama oyundaki tempo öyle güzel tutturulmuş ki ne kadar hızlı şekilde sezgilerinizin harekete geçeceğine siz bile şaşıracaksınız. ◆ **Ceyda Doğan Karaş**

KARAR

ARTI Bölümlerin uzunluğu tam kıvamında, dokuz kişiye kadar multiplayer destekli, değişen renklerden oluşan platformlar eşsiz bir deneyim sunuyor
EKSİ Oynanış mekanikleri bir süreden sonra tekrar ediyor ve sıkıcı hale gelebiliyor

70



Çok çeşitli modları sıkılmanıza kolay kolay izin vermiyor

Yapım *LLC Blini Games* ***Dağıtım*** *LLC Blini Games* ***Tür*** *Roguelike, RPG* ***Platform*** *PC* ***Web*** *store.steampowered.com/app/871420/Lovecrafts_Untold_Stories*

Lovecraft's Untold Stories

Korku, dehşet ama en önemlisi akıl sağlığı. İşte tüm bunları derinden etkileyen bir tema...

Derginizin Lovecraft'tan sorumlu memuru olarak herkese selamlar! Son bir yıl içerisinde Lovecraft temalı birçok oyun hakkında yazdım ve öyle görünüyor ki önümüzdeki aylar içerisinde de yazmaya devam edeceğim. Artık Lovecraft denildiği zaman sanıyorum herkesin aklında bir şeyler canlanıyordur. Eğer bir kıpraşma yoksa, hepinizi bir an evvel Lovecraft romanları okumaya davet ediyorum. İnsanoğlunun en derin duygularına muazzam şekilde değinmeyi başaran Lovecraft, bugün bile adından sıklıkla söz ettirebiliyorsa, bunun bir sebebi var demektir. Lovecraft's Untold Stories temelde rougelike (ölmeli oyun) elementleri ile bezenmiş bir RPG dersem sanıyorum oyunu bir hayli açıklamış olacağım. Oyunumuzda kontrol ettiğimiz karakterimiz hakkında zamanla bilgilere ulaşıyoruz zira karakterimizden daha çok, içerisinde bulunduğumuz dünya ön plana çıkarılmış. Her Lovecraft oyununda olduğu gibi yine karanlık bir atmosfer söz konusu. Piksel grafikler üzerine yapılmış bir oyun olmasına rağmen, atmosfer gerçekten kaliteli. İçerisine daldığımız dünyadaysa her şey rastgele oluşuyor. Yani aynı haritayı iki defa oynamıyorsunuz diyebilirim.

Oyun genel olarak bir hayli zorlayıcı ve sürekli öleceğinizin garantisini verebilirim. Yani oyun mekaniklerine alıştıktan sonra bile ölmeye devam edeceksiniz. Oyuna yeniden başladığınızdaysa topladığınız eşyaların büyük kısmı ne yazık ki kaybolacak. Lovecraft's Untold Stories'in içerisinde toplanacak birçok eşya söz konusu. Misal, bu korku dolu dünyada, en çok kaliteli bir silaha ve iyi bir zırha ihtiyacımız oluyor. O yüzden etrafı araştırmak şart. Bulacağınız farklı sandıkların, kendilerine özel anahtarlarına da ulaşmanız gerekecek. Farklı seviyelere sahip olan sandıkların pek tabii içerisinde bulunan eşyaların kalitesi de değişiyor. Nitekim oyuna başladığımızda elimizde sadece çifteli tüfek bulunuyor. Daha iyi bir silah bulunca ya kadar bu arkadaşla ilerlemek gerçekten yorucu olmuş. Özellikle silahın dibindeki düşmanlara zarar vermemesi gibi sorunlar yüzünden işimiz bir hayli zor.

Düşman birlikleri de hiç öyle kolay lokma değiller. Genel olarak karşımıza bir tarikata üye arkadaşlar çıkıyor. Kimilerinin elinde farklı silahlar, kimilerinin de büyü güçleri söz konusu. Tabii en dikkat çeken yanları, çok ama çok hızlı hareket ediyor olmaları. Yani saldırılarından kaçıp, düzgün bir atış yapmak bir hayli zor. Darbe aldığımız zaman da eğer kaliteli bir zırhımız yoksa, kısa sürede ölmemiz işten bile değil. Fakat bulduğumuz bazı eşyalar, oyunun tüm gidişatını değiştirebiliyor. Misal, Golden Bug isimli eşya ile en yakındaki güvenli odaya teleport olabiliyoruz. Her Lovecraft temalı oyunda olduğu gibi burada da senaryo işleyişine ve hikayeye olabildiğince değinilmeye çalışılmış. Dileyen oyuncular hikayeden bağımsız şekilde hareket edebiliyorken, hikaye ile birlikte içerisinde daldığımız dünyanın tüm sırlarını çözebiliyoruz; tabii akıl sağlığımızı ne kadar koruyabileceğimiz tam bir sır, tam bir muamma. Lovecraft's Untold Stories kesinlikle temaya uygun, hızlı, zorlayıcı ve kaliteli bir oyun olmuş. Alışmak zaman alıyor ve ölünce baştan başlamak yoruyor ama kesinlikle denemeye değer. ◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Lovecraft atmosferini yaşatabilmesi, karanlığın ve ışığın kullanımı, hızlı ve detaylı oyun yapısı

EKSİ Düşmanlar gerçekten çok hızlı, oyunda ölmek çok kolay, az eşya ile ilerlemek çok güç

80

Yapım *SideQuest Studios* ***Dağıtım*** *eastasiasoft* ***Tür*** *JRPG* ***Platform*** *PS4, PS3, Vita* ***Web*** *www.rainbow-skies.com*

Rainbow Skies

Birbirinden ayrılamayan üç arkadaşın bazen güldüren, bazen esneten bir garip macerası.

2012 yılında PS3 için çıkan Rainbow Moon'un ruhani devam oyunu Rainbow Skies, aynı konsepti farklı karakterler ve farklı bir hikâye ile sunuyor. Ana karakterimiz Damion için büyük gün gelmiştir. Canavar terbiyecisi unvanını almak için son bir sınavı kalmıştır. Lakin arkadaş akşamdan kalma olduğu için işler ters gider, sınavı geçememenin yanında en iyi dostu Layne ile ortalığı birbirine katarak, bulundukları uçan gemiden yeryüzüne, Ashly adındaki üçüncü karakterin tepesine düşerler. Ashly acemi bir büyücüdür ve yanlışlıkla Damion ile Layne'i kendisine bağlar. Yani ayrılamazlar! Tabii bunun üzerine büyük yolculuk başlar: Büyüyü tersine çevirmenin yolunu bulmak. Alıştığımız "dünyayı kurtarma" klişesinden kurtulup daha kişisel bir hikâyeye yönelmek oyuna farklı bir soluk katmış. Ancak hikâye tekdüze ilerliyor ve yeni bir heyecan oluşturamıyor. Hikâyede, aşağı yukarı oyunun yüzde yetmişinden sonra derinleşme yaşanıyor ama hepsi de daha önce gördüğümüz klişe şeyler. Aynı şekilde, karakterler sevimli olsalar da standart anime karakteri gibi durmaktan öteye geçmiyorlar.

Keşif yaparken karakterin sadece yatay ve dikey yürüyebilmesi çok canımı sıktı. Buna karşın dövüşler zevkli. Sıra tabanlı dövüşlerde aklımızı kullanmamız lazım çünkü biraz da stratejik hamleler gerektiriyor. Karakterlerimiz ve daha sonra ehlileştirebileceğimiz canavarları kullanarak rakibe doğru açıdan yaklaşıp doğru hamleleri yapmaya çalışıyoruz. Ana hikâyenin yanında yan görevler bir dünya olsa da esas level atlamayı bu dövüşler sağlıyor. Yani ilerledikçe zayıf düşmemek için bolca dövüşün! Rainbow Skies özellikle kontrolleri ile hevesime ket vurdu. Hikâye de "eh işte" dedirttiği için tek keyfi sıra tabanlı dövüşlerden aldım. Oysa oyunun potansiyeli yüksekmiş. ◆ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Sıra tabanlı dövüşler eğlenceli
EKSİ Hikaye merak hissi uyandırmıyor, bazı diyaloglar acayip uzuyor

63

Yapım *Madmind Studio* ***Dağıtım*** *Madmind Studio, PlayWay S.A.* ***Tür*** *Aksiyon* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Web*** *agonygame.com*

Agony

Cehennemin kendisinden bile daha korkunç bir yapım...

Ay başında yaptığımız planlar size gelmeden önce yüzlerce kez değişiyor. Agony de bunun en ekstrem örneklerinden biri. Öyle, çünkü inceleme kodu geldiğinde size sayfalarca anlatma isteği ile doluydum bu oyunu. Uzun süredir deneyim etmediğimiz cehennem teması, Amraphel gibi ilgililerin hayli dikkatini çekecek lanetli bir ruhun gözünden o ortamları deneyim etme fırsatı, iblislere diklenmek gerine tırsa tırsa ilerleyeceğimiz gizlilik temelli bir oynanış ve içimizi titretecek bir atmosfer. Oyun hakkındaki tüm bu fikirlerim başında geçirdiğim üç saatin ardından yerle yeksan oldu. İncelemeyi geçtiğimiz ayın planından son anda çıkarttım zira Agony, uzun süredir oynadığım en dayanılmaz, en sinir bozucu, el olmamış oyun.

Öncelikle oyun grafiksel açıdan kötü olmasa bile rahatsız edici duruyor ki açıkçası bunda anormal bir şey yok. Cehennem bu oyunda yaşayan dev bir organizmaymış gibi gözüküyor zira çevrede kazanlar, ateş kuyular ve lav göllerinden fazla organ, ölü bebek, parçalanmış beden ve halen acı çekmekte olan insan var. Gizlilik mekanikleri ilgi çekici gözükse de ışıklandırma, yapay zeka ve gizlilik mekanikleri o kadar kötü ki ciddi anlamda ekranı tokatlamak istiyorsunuz.

Oyunda gereken nesneleri bulmak (çoğu zaman tamamen şans eseri oluyor), onların nerede kullanılacağını kestirmek, gidilecek yöne karar vermek ve hikayeye odaklanmak çok güç. Bu kadar derin bir felsefenin üzerinden o kadar özensizce geçilmiş ki okuduğunuz sayfalara birisi kusmuş da siz peçete peşinde koşarken tüm muhabbet yarıda kalmış gibi hissediyorsunuz.

Kısaca, Agony hayatımda gördüğüm en kötü cehennemden kaçış oyunu ve yakın zamanda tekrar yaşamayacağıma emin olduğum seviyede ıstırap verici bir deneyim oldu benim için. 50 TL paranız cebinizde kalsın, asabınız bozulmasın. İyi geceler. ◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI İlgi çekici tema ve hikaye
EKSİ Berbat edilmiş tema, kötü hikaye anlatımı, çorbaya dönmüş oyun mekanikleri, korkunç yapay zeka

33

Yapım Italo Games *Dağıtım* Good Shepherd Entertainment *Tür* Aksiyon *Platform* PC, PS4, XONE, Switch *Web* www.milanoirgame.com

Milanoir

Bolca güneş gözlüğü, güzel gömlekler ve kötü saçlar...

İtalyan mafya filmlerinden bolca izledim. Siz de izlemişsinizdir. Hem Amerikan hem de İtalya çıkışlı bu tarzda bolca dizi ve film mevcut. Bu türün oyun kısmını ise hiç oynamamıştım. İtalya'nın sokaklarında geçen bir aksiyon gerçekten lazımmış. Düşününce nedense aklıma tek gelen Tomb Raider 2'nin Venedik bölümü oldu. Milanoir, adından anlaşılacağı üzere Milano'da geçen bir aksiyon oyunu. Oyun, Milano konusunda ismine sadık ama Noir konusunda pek değil. Pulp Fiction'ı andıran tarafları olsa da Noir bir hikaye anlatımı ve tondan daha çok Guy Ritchie tarzı yüksek tempolu aksiyon filmlerine yakın. Yüksek tempo oyunun en büyük kozu. Hikaye kurgusu ve sürekli değişen farklı aksiyon sekansları ile hem dikkati hem de işin eğlence kısmını yüksek tutabiliyor. Hatta bağımsız bir çok oyuna göre çok sağlam ve nitelikli bir hikaye anlatımı / kurgusu var. Bu konuda şaşırdım. Olumsuz bulduğum taraf ise oyunun kontrolleri. Biraz arcade salonu zamanlarını biraz da Hotline: Miami gibi modern yapımları andıran oyunun kontrolleri ne yazık ki çok başarısız. Oyunun temposunu en çok düşüren kısım bu oluyor. Zorlayıcı olmamasına rağmen sıkıcı olmadan akıcı bir şekilde ilerleyen Milanoir'un oyun deneyimi hep kontroller yüzünden sekteye uğruyor. Birçok kısmı kontrollerin yetersizliği yüzünden tekrar tekrar oynamak zorunda kaldım ve bu gerçekten can sıkıcı bir noktaya gelebiliyor.

Yine de Milanoir hem fiyatına hem de boyutuna göre oldukça dolu dolu ve keyifli dakikalar vadeden bir oyun. Teknik sıkıntıları olsa da oyun bir şekilde bunu kapatmayı başarabiliyor. Hem Souls serisi sayesinde kötü kontrollü oyunların da çok sevilebileceğini ve klasik olabileceklerini gördük değil mi? (Bunu hep söylemek istemiştim ve bu yazıya denk geldi. Artık rahatım.)

◆ **Ege Tülek**

KARAR

ARTI Yüksek tempolu, eğlenceli, başarılı hikaye anlatımı
EKSİ Kontroller, kontroller ve kontroller

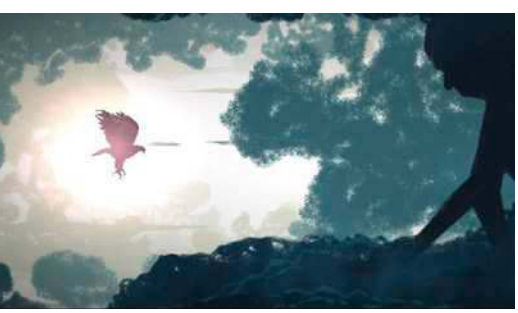
72

Yapım Vladimir Beletsky, Mikhail Shvachko *Dağıtım* Vladimir Beletsky *Tür* Platform, Macera *Platform* PC, PS4, Mac, Android *Web* mooseman.ru

The Mooseman

Anlatacak çok şeyi olan, dikkat çekici bir oyun...

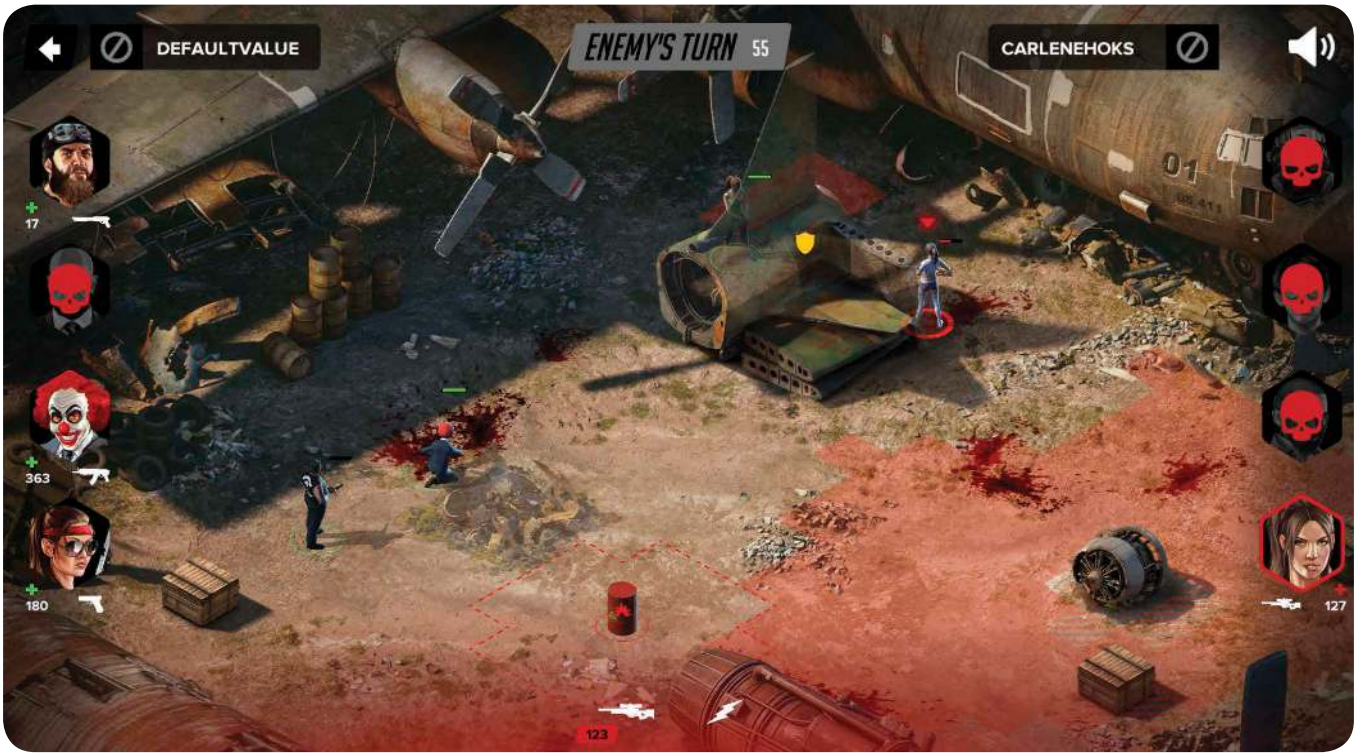
Oyun dünyası bir konuda ikiye ayrılmış durumda. Yürüme simülasyonlarını sevmeyenler ve sevenler. Sevmeyenler oynanış olarak bir şey içermedikleri için bu tarz yapımları oyun olarak bile görmüyor. Ben seven ve hatta destekleyen taraftayım. Oyunların kişiyle kurdukları birebir etkileşim sayesinde çok farklı hikaye anlatım tarzları barındırabileceklerini düşünüyorum. Bu alanda son yıllarda adımlar atılıyor ve bence daha keşfedilmemiş çok fazla potansiyel var. Böyle bir giriş yaptım çünkü The Mooseman'i direkt olarak ilgilendiriyor bu konu. The Mooseman temelinde interaktif bir yürüme simülasyonu. Benim için bir oyun kendi dünyasını yaratabiliyor ve başına oturduğum anda o dünyanın içinde hissetmemi sağlıyorsa zaten başarılıdır ve bunun dışında gerçekten ekstradan bir şey aramam. The Mooseman de ilk saniyesinden itibaren bana bunu yaşattı ve içinde kaybolmamı sağladı. Harika bir atmosfer var. Görseller, sesler ve müzikler çok başarılı. Gerçekten severek ve özen gösterilerek üretilmiş bir yapım olduğunu her şekilde belli ediyor oyun. Konu olarak Kuzeydoğu Asya'nın eski Rus mitlerini konu alıyor yapım. Oynanış elementlerinin az olduğu oyunu mitlerin anlatımına bağlı küçük bulmacalar çok başarılı bir şekilde doldurmuş. Bulmacalara bağlı mekanikler ve çözümleri mitlerin içinde yer alan olaylarla çok güzel bir uyum içinde. Oyunlarda böyle farklı yaklaşımların ve arayışların olması çok sevindirici. Her seferinde söylüyorum ama bağımsız oyunları bu yüzden çok seviyorum. Herkese hitap etmemesini anlarım ama masallara, mitlere ilgi duyan ve bulunduğu yerden biraz olsun uzaklaşmak isteyen oyunculara fena halde önerebileceğim bir yapım The Mooseman. En azından hayatta trafik, gürültü ve acele dışında da bir şeyler olduğunu hatırlatabiliyor. ◆ **Ege Tülek**



KARAR

ARTI Güzel görseller, başarılı atmosfer
EKSİ Geriye kalan teknik ve yaratıcı bütün konulardaki eksikler

80



Tür *Strateji* ***Platform*** *Android* ***Fiyat*** *Ücretsiz*

Mad Dogs

Joker ve Al Pacino düello yaparmış gibi...

Sıcaklar iyiden iyiye insanları oturdukları yerde buharlaştırırken, çoğumuz bu anları hızlıca geçmişte bıraktıracak şeylere doğru kaydırıyor ilgisini. Normal şartlarda bu görevi üstlenen yapımlar, hyper-casual olarak tabir edilen basit yapımlar. Diğer taraftan Tsartech'in çıkarttığı ilk oyun olan Mad Dogs da zamanlarımıza talip olmak için karşımızda. Sıra tabanlı strateji oyunlarını telefonda en son ne zaman oynadım hatırlamıyorum. Ancak o kadar uzun zaman geçmiş olacak ki Mad Dogs resmen benim için aranan kan oldu. Oyuna girer girmez karşımıza gelen ekrana dikkat ettiyseniz çizim tarzı ve renklendirmeler GTA 5'ten hallice. Elbette bunu kötü bir şey olarak söylemiyorum. Aksine bu şekilde bir tarza yönelmeleri birçok oyuncunun önyargısını kırmayı kolaylaştırmıştır diye düşünüyorum. Oyunun mevcut iki modundan birinde online rakiplerle savaşıp rütbenizi arttırıyor, ötekisinde ise offline bir şekilde seviye atlıyorsunuz. Mad Dogs'un grafikleri, müzikleri ve animasyonları göze güzel geliyor. Özellikle karakterler öldüğünde ortaya çıkan animasyonlar oldukça dikkat çekici. Gönül isterdi ki bu ölüm animasyonları çeşitlensin hatta biz o kutuların içerisinden yenilerini çıkarıp onları da görelim ancak bunun yamalar ile oyuna sonradan eklenebileceğini hiç zannetmiyorum. Oyunun yükleme ekranları yavaş olmasına rağmen bir şekilde zaman geçiyor ve zaten oyuna bir kere girince sıkılıp çıkmanız gibi bir durum söz konusu olmuyor.

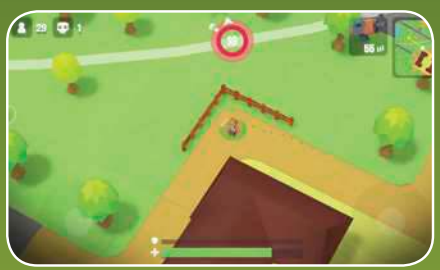
Mad Dogs türünün hakkını oldukça başarılı bir şekilde veriyor ancak eminim oyuna girdiğinizde kafanızda bazı soru işaretleri olacaktır. Örneğin ben ilk oyuna başladığımda birkaç maç boyunca karakterlerin enerjilerinin nerede yazdığını çözememiştim. Gözüm ister istemez sağ alta veya sol alta kaymasına rağmen bakmam gereken yer karakter portresiymiş! Bunun yanı sıra oyunda kafanızı karıştıracak bir sürü şey olacağına eminim. Kısaca değinmek gerekirse karakterlerinizi geliştirebiliyorsunuz ve aynı zamanda onlara istediğiniz, kullanabileceği, silahları da verebiliyorsunuz. Inside Man kısmında özel görevlere, şartlarını sağlayarak, gidip yüklü miktarda para kaldırabiliyorsunuz. Silahlarınızı veya karakterlerinizi geliştirmek için onlardan kart halinde toplamanız gerekiyor. Son olarak da bedava kutuları ve Dealer'da günlük olarak kazandığınız bedava çeviri hakkını kullanmayı unutmayın. 7

Tür *Aksiyon* ***Platform*** *iOS, Android* ***Fiyat*** *Ücretsiz*

Battlelands Royale

Hah! Bir sen eksiktin.

Gün geçmiyor ki bir Battle Royale oyunu daha piyasa sürülmesin. Bilgisayar üzerinde zaten yoğun bir şekilde maruz kaldığımız bu türün oyunları artık iyiden iyiye telefonu da işgal etmeye başladı. Ancak telefon camiasında işler pek de bilgisayarla benzer değil. Bilgisayar ortamında fırtınalar koparan bir oyun telefona indirgendiğinde istediği tepkileri alamayabiliyor veya alsa bile bu kısa süreli bir heyecandan ibaret olabiliyor.
Battlelands Royale de bu furyanın bir ürünü olmasına rağmen yapımcılar gerçekçi grafikler yerine daha basit grafikler ve daha sade bir oynanışı tercih etmiş. Oyunda bir Battle Royale oyununda aradığınız her şey mevcut. Sürekli küçülen bir harita ve sık sık düşen airdroplar bu oyunda da sizi bekliyor. Elbette mobil platformda olduğu için oyun sürelerinin de bilgisayara rağmen çok daha kısa olduğunu söylemem gerekiyor ki bence bu büyük bir artı. Blizzard'ın son üç online oyununu da sırf bu nedenden daha bir çok seviyorum. Hızlıca maçınızı atıp çıkabiliyorsunuz.
Elbette bu oyunda tepeden baktığınız için karaktere kolay kolay diğer oyunculardan saklanamıyorsunuz. Buna bir çözüm olarak da çimenleri eklemişler. MOBA oyuncularının aşina olduğu bu sistem sayesinde çimenlerin içerisinde bir nevi görünmez olabiliyorsunuz. Son olarak oyun içerisinde seviye atlayarak karakterinize yeni bir skin, paraşüt gibi ürünleri kazanabiliyorsunuz. Elbette ücretsiz olanların sayısı sınırlı ve seviye atlaması da aynı şekilde zor. O yüzdende oyun sizi Battle Pass almaya itiyor ki saydığım şeylerin kozmetik olduğunu düşünürseniz bunu bir eksi olarak sayamayız. Telefonda mutlaka denemeniz gereken bir oyun olmuş. **8**

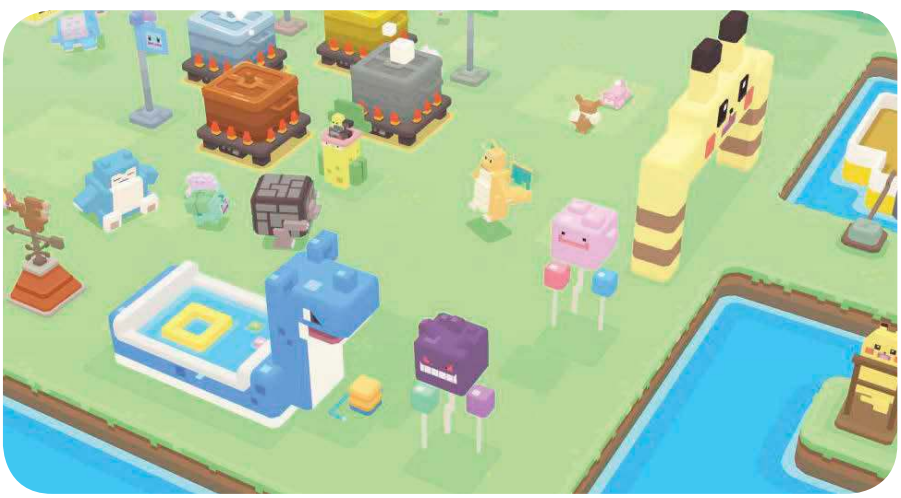


Tür *RPG* ***Platform*** *iOS, Android* ***Fiyat*** *Ücretsiz*

Pokemon Quest

Uzak durmanız gereken bir Pokemon oyunu...

Sen onca yıl bir pokemon oyununun mobil platforma düşmesini bekle, Pokemon Go gelsin. Biraz daha sabret, Gameboy'larda oynanmış o harika oyunun zamanının artık geldiğini düşün ve karşına Pokemon Quest çıksın. Yok, gerçekten artık oyuncuların ne istediğini pek umursamadıklarını düşünüyorum. Hadi tamam belli anlaşmalardan dolayı bildiğimiz Pokemon mobil platforma gelemiyor. E madem öyle, bari mobile koyduğun oyunlarda, oyuncuların istediği şeyleri vermeyi çalış. O da yok. Lafım tamamen Nintendo konsolu dışında ortaya çıkan yapımlara.
Pokemon Quest'te pokemonlarla yapabildiğiniz tek şey onları üçlü takımlar halinde farklı seviyelere sokarak, orada bulunan pokemonları malup etmek. Bunu yaparken de aklınıza bildiğiniz pokemon gelmesin. Burada bulunan üç pokemon da bir grup halinde her seviyede sağdan sola koşturup karşılarına çıkan pokemonlara saldırıyorlar. Bu sırada her pokemonda bulunan iki adet özelliği kullanarak onlara yardım ediyoruz. Bunun dışında normal saldırılar ve onların gezintisi otomatik olarak sürüyor ve bu şekilde seviye atlıyorlar. Aynı şekilde farklı çıktığınız görevlerden gelen eşyaları pokemonlarınıza ekleyerek de onların savunma veya saldırılarını güçlendirebiliyorsunuz.
Takımınızı büyütmek ve yeni pokemonlar elde etmek istiyorsanız, ana üssünüzü kullanarak yaptığınız yemekler sayesinde -evet doğru duydunuz- çevreden pokemonların kokuyu alıp gelmesini bekliyorsunuz. Geldiklerinde ise onları takımınıza dahil edebiliyorsunuz. Bu tarifleri yapmak için de PM denilen şeye ihtiyacınız var ve basit olarak bunları görevlerden veya günlük olarak elde edebiliyor olsanız da ileriki tarifler için bu yeterli olmayacaktır. O yüzden mutlaka para kullanımına itiyor sizi diyebilirim. Üssünüzü dekore edebildiğinizi de söyleyerek incelememin sonuna geliyorum. Pokemon için ölüyorsanız bir süre oynarsınız, değilse hiç yaklaşmayın. **5**



En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

1. Kafa Topu 2
2. Muhteşem Sultan
3. Helix Jump
4. Love Balls
5. PUBG Mobile

En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

1. FM Mobile 2018
2. Game Dev Tycoon
3. Minecraft: Pocket Edition
4. Plague Inc.
5. Hitman Sniper

En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

1. Helix Jump
2. Kafa Topu 2
3. Subway Surfers
4. Granny
5. Sling Drift

En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. Minecraft: Pocket Edition
2. Age of Civilization
3. Hitman Sniper
4. Earn to Die
5. FM Mobile 2018

Tür Arcade ***Platform*** *iOS, Android* ***Fiyat*** *Ücretsiz*

Mayhem Combat

Taşınabilir oyun cihazlarımızda arena deneyimi!

Hatırlar mısınız bilmem ancak bundan seneler önce Mugen adında bir dövüş oyunları furyası oluşmuştu bilgisayarlarda. Bir mod olarak ortaya çıkan Mugen, kısa sürede oyun severlerin elinde tam bir çılgınlığa dönüşmüştü. Her oyundan, animeden, filmden karakterleri kolayca kendi oyunlarına sokup oldukça ilginç dövüşlere sahne hazırlayabiliyordunuz. Sanırım o dönemden sonra da bir daha böyle bir akım ortaya çıkmadı. Dövüş oyunları bilgisayar ve konsollarımızda popüler olmasına rağmen mobil platformda ortaya çıkanlar çoğunlukla diğer oyunların portlanmış halleriydi. Injustice'i telefonda deliler gibi oynamış olmama rağmen gözlerimin daha arcade, daha hızlı bir dövüş oyunu aradığını da inkar edemem. Mayhem Combat bu boşluğu güzel bir şekilde dolduruyor diyebilirim. Oyunda seçebileceğiniz 48 tane kahraman var. Üstelik bu kahramanların kombo hareketleri olduğu gibi bir de bu karakterlere ait, 160 tane birbirinden farklı özelliklerde silah var. Bunlar karakterler arasında 40'ar tane düşecek şekilde gruplanmış durumda ve elbette karakterler de silahları da geliştirilebiliyor. Sadece bu yazdıklarımdan dahi oyunun gerçekten üzerinde durularak ve oyuncuların sınırlarını kaldırmasını ve değişik kombinasyonlar üretmesini sağlamak amacıyla uğraşılarak yapıldığını anlamışsınızdır. Bunların üzerinde oyunda üç adet mod bulunuyor. Kısaca bahsetmek gerekirse bunlar; herkes tek, bir dolu insanı tek haritaya koyup birbirlerini dövdürme modu ve teke tek ve değişmeli savaş ki bu bu modda seçtiğin üç şampiyonu savaş sırasında değişmeli olarak kullanabiliyorsun. Dereceli oyunu veya offline modunu söylememe bile gerek yok sanırım.

Üstüne üstlük oyun içerisindeki haritalarda kullanabileceğiniz tuzaklar ve sizden bağımsız olarak karşınıza çıkan bazı tuzaklar var. Uzun lafın kısası mutlaka denemeniz gereken bir oyun olmuş Mayhem Combat. 8

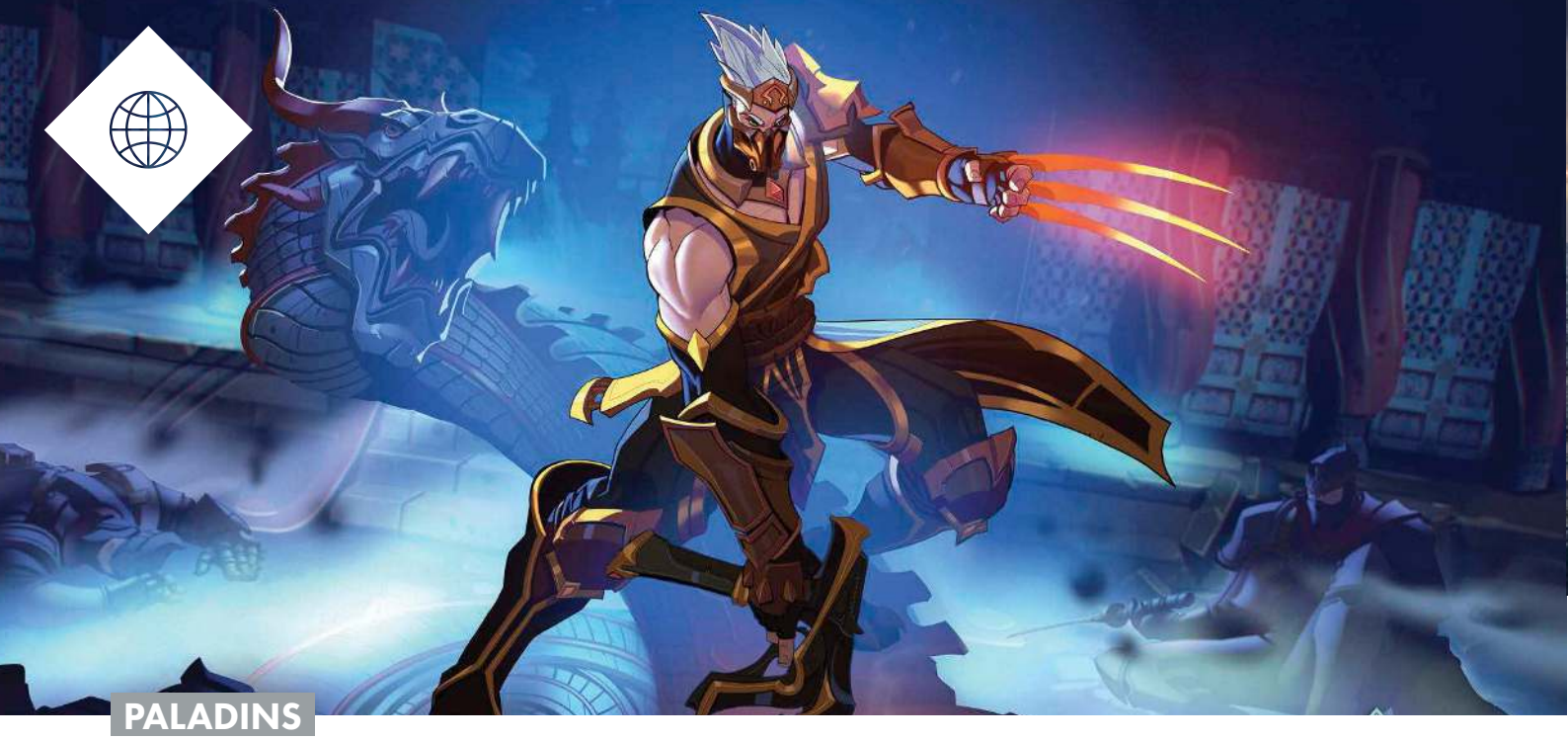
◆ Cantuğ Şahiner

WAR THUNDER NAVAL BATTLES

Tek bünyede üç ayrı oyun! Kara ve hava araçlarından sonra sahne sırası hücumbot, torpidobot ve muhriplerde!

Sayfa 89

ONLINE



PALADINS

Yeni şampiyonla tanışın!

Overwatch'a oldukça iyi bir ücretsiz alternatif olan Paladins, şampiyon havuzunu genişletmeye devam ediyor. Realm Royale ile de çıkışa geçen yapımcı firma, Kayıp El lakaplı ve Koga adını taşıyan yeni şampiyonunu duyurdu. Sosyal medyada bu yeni şampiyonu yüzündeki maske nedeniyle, görüntü olarak Naruto'daki Kakashi'ye benzeten oyuncuların sayısı da hiç az değil.

Koga'yı Paladins'deki diğer şampiyonlardan ayıran en büyük özellik, yeteneklerinde herhangi bir bekleme süresinin olmaması. Bunun yerine Koga bir enerji barına sahip ve yeteneklerini kullandıkça bu enerji barı azalıyor. Dolması için bir süre beklemek gerekiyor. Şampiyonun pasif yeteneği koşarken duvarlara tırmanmasını sağlıyor. Diğer yandan Koga, hasar vermeye yönelik bir sınıf, hasar potansiyeli ve hareket kabiliyeti yüksek olmasına yüksek ama buna bağlı olarak tabii ki can değeri çok fazla değil. Yine de iyi oynandığında zaten yakalaması oldukça zor bir şampiyona dönüşecek gibi. 1.3 güncellemesi Koga'nın yanında yepyeni bir harita da getirdi. Kısaca, hemen her hafta yeni bir gelişmenin yaşandığı Paladins'ten uzak durmayın, kesinlikle oynanmaya değer bir yapım. ◆

TANGO 5 RELOADED

Nihayet Açık Betaya Geçti!

XCOM tarzı oyunları sevenler beri gelsin. Taktiksel savaşlara dayanan aksiyon-strateji türündeki Tango 5 Reloaded, Temmuz ayının ortasında açık beta sürümüne geçti. Nexon'un yayıncılığını üstlendiği yapım, stratejik olarak oldukça dengeli bir yapıya sahip gibi gözükmekte. 4'e 4 maçlar yapabildiğiniz oyunda en önemli noktanın takım savaşlarına odaklanmak olduğu aşikar. Oyun içinde bu uyumu yakalamak ne kadar kolay olacak bilmiyorum, yine de planlarım arasında en kısa sürede oyuna bir ön inceleme gerçekleştirmek var. Oyunda 120 saniyeden oluşan üç raunt oynuyorsunuz. Amacınız elbette rakipleri mağlup etmek ama asıl amacınız ise harita üzerindeki görevi tamamlamak. Nexon oyunun pay -to-win bir yapıda olmadığını, yeteneklere ve stratejiye dayalı bir başarı sistemi olacağını özellikle vurgulamakta. Bu tür taktiksel oyunlarda hoşlanıyorsanız Steam üzerinden siz de Tango 5 Reloaded'ın açık betaya katılabilirsiniz. ◆

WAR THUNDER: NAVAL BATTLES

Kara, hava, şimdi de deniz. Hepsi aynı oyunda!

War Thunder'ın isminin duyulmaya başladığı zamanları (O zamanki ismi World of Planes idi) çok net hatırlıyorum. Oyun üzerinde hayli olumlu yorumlar olmasına rağmen eski ismi öyle "çakma" duruyordu ki, oyun hakkındaki ön yargılarımı yenememiş, 2013 yılı sonuna kadar da oyuna giriş yapmamıştım. Gel zaman git zaman, War Thunder sadece uçakları değil, tankları ve şimdi de deniz savaşlarını içine alan muazzam bir yapıma dönüştü. Pay-to-win ile uzaktan yakından alakasının olmaması, araç slotları konusundaki bonkörlüğü, her üç disiplini birden aynı oyun içerisinde buluşturması derken "kötü veya özgünlükten uzak bir konseptin" çok çalışma, vizyon ve sevgi ile nasıl yoğrulabileceğini, nasıl bir baş yapıta dönüşebileceğini cümle aleme göstermiş oldu Gaijin.

War Thunder'da sıra deniz araçlarında demiştik. Daha önceki ön sipariş paketlerinde Rus hücumbotları da bulunmasına rağmen oyunun kapalı beta versiyonunda sadece Alman ve Amerikan deniz araçları yer almakta. Hemen hatırlatalım, oyunun deniz tarafının World of Warships ile uzaktan yakından alakası yok zira WoWs'ta en ufak deniz araçları olan destoyerler bu oyunda bulabileceğiniz savaş gemileri içinde en büyükleri. Yani seçilen araç yelpazesi hayli farklı. War Thunder, üst çıtasına destroyerleri koyduğu teknoloji ağacının alt kısımlarını sahil güvenlik botları, silahlı bargelar, hücumbotlar, torpidobotlar, hydrofoiller ve yüzebilen uçaksavar platformları ile doldurmuş. Başlarda bu konsepte hayli şüpheyle yaklaşmış olsam da ortaya çıkan şey bazen uçakları bile sollayan bir aksiyon. Üstelik bu aksiyonun içerisinde verdiğiniz yanlış bir karar "kartondan yapılma" botunuzun bir anda suya gömülmesi ile de sonuçlanabiliyor.

Başlardaki hafif botlarda bulunan silahlar uçaksavar kalibresinde ve torpidobotlara geçtiğimizde de bunlara ikinci hatta üçüncü tipte silahlar eklenmekte. Burada tüm silahları siz yönetmiyorsunuz, bazıları AI kontrolünde ve hedefi işaretlediğinizde -eğer silahın atış açısında yer alıyorsa- o hedefe otomatik olarak atış yapılıyor. Buna işaretlediğiniz uçağa atış yapan uçaksavarlar da dahil. Kısaca, çok taretli tanklarda gördüğümüz "tam kontrol" şimdilik teknelerde bulunmuyor.

Peki kapalı beta nasıl gidiyor? Açıkçası şu anda bile oyuncu sayısı anlamında en ufak bir problem yok, öyle ki neredeyse standart sunucular kadar hızlı bir matchmaking söz konusu. Optimizasyon yine muhteşem ve mermi / balistik tarafı da işini hayli iyi yapıyor gibi gözükmekte. Görebildiğim tek problem bu yazı yazıldığı sırada XP kazanımını yavaşlatan bir bug ve "ufak teknelerin çevikliği sebebiyle" olması gerekenden çok daha az etkili olan torpido saldırıları. Şimdilik çoğu şey yolunda gözükse de Naval Battles tarafının yolu uzun, herkesi memnun etmek için Gaijin'in önünde çok ciddi bir iş var. Yine de gördüklerimiz göreceklerimizin teminatıdır diyor ve çıktığında en az diğer modlar kadar bağlayıcı bir savaş moduyla karşılaşacağımızı düşünüyoruz. ◆ **Kürşat Zaman**

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

PUBG'den yaz haberleri!

Elbette Sanhok haritasının gelmesi PUBG adına son dönemin en önemli olayı. Haritanın gelmesiyle beraber yapılan etkinlikle (Sanhok Event) oyuncular oynadıkça eşya kazandıkları farklı bir oyun deneyimi de elde ettiler. Ancak bunları bir tarafa bırakırsak geçtiğimiz ay PUBG için çok da hareketli geçmedi diyebiliriz. Yine hoşumuza giden gelişmeler olmadı değil. Biliyorsunuz ki E3 2018'de PUBG için yeni bir haritanın geleceği duyuruldu. Her yerin karlarla kaplı olacağını tahmin ettiğimiz bu harita neler sunacak henüz bilmiyoruz ama bu yeni harita gelene kadar ciddi bir yenilik olmayacağını, yeni silahlar, eşyalar ile idare edeceğimizi tahmin etmek zor değil. Peki, son bir ayda PUBG'de neler oldu?

Geçtiğimiz ay 16,17 ve 18. Güncellemeler dikkat çekti. Yayınlanan ilk iki güncelleme açıkçası çok bir şey sunmadı. 16. Güncellemenin sadece kasalarla ilgili bazı dengelemelere ve ufak buglara yoğunlaştığını gördük. 17. Güncelleme ise biraz daha görsel optimizasyonlar üzerinde durdu. Bu güncelleme ile oyun iyice -birazdan bahsedeceğim- PUBG Invitational turnuvasının havasına girdi. Bu güncelleme ile oyunun arayüzüne hoş bir görsel eklendi ve Sanhok haritasının bazı doğal alanlarında görsel geliştirmelere gidildi. Bunun yanında çeşitli performans iyileştirmeleri de yapıldı ve yapımcı ekipten gelen bilgiye göre bu iyileştirmelere devam edilecek. PUBG Corp. tarafından performans ile ilgili gelişen sorunlara cevap niteliğinde bir açıklama yapıldı. Şirket, bu performans sorunları dahil olmak üzere anti-hile, sunucu performansları ve buglar gibi alanlara öncelik verdiğini duyurdu.

Ayın en önemli gelişmesi ise 18. Güncelleme ile geldi. Bu yeni güncelleme ile oyuna yeni bir silah ve yeni bir araç daha eklendi. Tabii her iki yeni içerik de Sanhok haritasına özel olarak getirildi. QBU silahı, bir keskin nişancı tüfeği ve kullanım olarak Mini 14 ile benzerliği dikkat çekiyor. Hatırlarsanız, QBZ Sanhok haritasında Groza'nın yerine gelmişti ve benim de çok sevdiğim bir silaha dönüştüğünü söyleyebilirim. QBU ise yine Sanhok haritasına özel olarak

oyuna Mini 14'ün yerine dahil oldu. QBU, namlu ucu, şarjör ve dürbünden oluşan üç eklentiye sahip olabiliyor. Pek çok açıdan Mini 14'e benzerlik gösterse de şarjörü Mini 14'ün yarısı kadar, yani sadece 10 mermi alıyor. Bunun yanında hasar oranı Mini 14'ten bir miktar yüksek ve mermi çıkış hızı -bu alanda oyundaki en iyi değere sahip olan- Mini 14 ile eşit. QBZ'in ardından QBU'nun gelmesi acaba Mini Royale oyunları için yapımcı ekip bambaşka bir silah yelpazesine mi geçmek istiyor sorusunu doğurdu. Yine Sanhok haritasına özel olarak gelen Rony isimli araç ise haritanın engebeli yapısına uygun olarak tasarlanmış. Açıkçası Sanhok'da fazla araç kullanmasam bile Rony bazı noktalarda elverişli olacak gibi duruyor. 4 kişilik bir pikap olan Rony, efsanevi Mitsubishi Mighty Max'den esinlenmiş bir tasarım.

Custom Game olayı

Tüm bunların dışında benim en çok sevindiğim haber ise özel oyunların (Custom Game) yakında tüm oyuncular için açılacak olması ama bunun ücretli olup olmayacağı konusu bu yazı yazıldığında henüz açığa çıkmamıştı. Elbette ilk önce test sunucularında bu yeni özellik denenecek. Test sunucularında bu sistemin stabil çalıştığında karar verildiğinde ise sıra asıl sunuculara gelecek. Özel oyunlar, içeriğinde birden fazla oyun modunu barındıracak. Normal oyun modu da klasik Battle Royale kurallarının olduğu bir yapıda olacak. Arkadaşlarımıza karşı Battle Royale deneyimi yaşayabileceğiz. Bunun dışında zombi modu da olacak. İnsanlar ya da zombiler olarak karşı tarafı alt etme çabasında olacağız. War modunda her öldüğümüzde anında tekrar bölgeye uçaktan atlayabilecek ve Team Deathmatch türünde çatışmalara girebileceğiz. Başlangıçta sadece birkaç özel ayar yapabileceğiz ama ileride bu ayarların detaylandırılması bekleniyor. Bu ayarlar Basics, Rules ve Spawns kategorileri altında olacak. Basics menüsü, oyun modunu, oyunun şifresini, haritayı ve hava durumunu seçmemizi sağlayacak. Rules menüsünden ise oynayacak oyuncu sayısını, takım boyutunu, oynanış ile ilgili bazı ayarları ve mavi alan ayarlarını halledeceğiz. Spawns menüsü ise oyundaki, silahların ve diğer eşyaların hangi oranda spawn olacağını ayarlamanızı sağlayacak. Diğer yandan test sunucularındayken bu özelliği oynamak için iki oyuncu gerekecek. Ama oyun normal sunuculara geldiğinde bir özel oyun oluşturmak istiyorsak elimizde en az on oyuncu olması gerekecek.

Yılın En büyük PUBG Turnuvası!

PUBG Invitational 2018, siz bu yazıları okurken tamamlanmış olacak ve bu etkinlik PUBG'nin espor alanındaki en önemli sınavı olacak. Hala espor yönünden gelişim aşamasında olan PUBG, bu turnuva ile ileriye doğru bir adım atabilir, en azından gelecek etkinliklerdeki potansiyelini dosta düşmana gösterebilir. İlk PUBG Invitational (Gamescom Invitational) çok da başarılı geçmemiş, Solo, Duo ve takım olarak üç farklı aşamada oyunlar oynanmıştı. Birçok teknik sorunun yaşandığı, yayın kalitesinin ve koordinasyonunun pek de iyi olmadığı bir etkinlik olmuştu. Ancak bu defa bu tür sorunların azaldığı, ekran başında daha fazla heyecanlanacağımız bir etkinlik beklediğimi söylemek isterim.

PUBG Invitational 2018 iki gün sürecek. Birinci Şahıs ve Üçüncü Şahıs kamerasından gerçekleşecek maçlar sekiz raunt sürecek. Her iki mod içinde günde dörder raunt oynanacak. Etkinliğe Avrupa bölgesinden Team Liquid, Welcome to South George ve Pittsburgh Knights; Kuzey Amerika'dan Team Gatees, Honey Bedger Nation, Ghost Gaming; Güneydoğu Asya'dan Refun Gaming; Bağımsız Devletler Topuluğu'ndan Na'Vi, AVANGAR; Kore'den Gen G. Gold, Gen G Black; Çin'den Four Angry Man, Oh My God; Japonya'dan Crest Gaming Xandu, Crest Gaming Windfull; Tayland'dan Made in Thailand; Tayvan'dan ahq e-Sports; Latin Amerika'dan Savage e-Sports ve Okyanusya'dan Chiefs Esports Club katılacak. Unuttum mu sandınız? Ülkemizden bizi temsil edecek olan takım ise Oyun Hizmetleri. Etkinlik 2 milyon dolarlık geniş bir ödül havuzuna sahip. Tabii ki şampiyon takım pastadan en büyük payı kapıp 400 bin dolarlık ödüle sahip olacak. İkinci takım 160 bin, üçüncü takım ise 100 bin dolarlık ödülün sahibi olacak. Açıkçası bu seferki etkinlikten beklentilerim yüksek. Umarım hop oturup hop kalktığımız, temsilcimizin de başarılı olduğu bir etkinlik izleriz.

◆ **Enes Özdemir**

ULUSLARARARASI UZAY İSTASYONU HAKKINDA TÜM BİLMEK İSTEDİKLERİNİZ BU YAZIDA.

- Jüpiter'in yeni keşfedilen aylarından biri çok farklı.
- Ölen otomobillerin ilginç dönüşümü.
- Müzikal deneyimin beyindeki etkileri sizi şaşırtacak.

Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve videolar,
Popular Science dergisinde sizi bekliyor.

SADECE 5,90 TL

SAKIN KAÇIRMAYIN!

www.popsci.com.tr

DB
DOĞAN BURDA DERG

MSI GS65 Stealth Thin 8RF

Gücü, şıklığı ve teknik özellikleri ile uzun zamandır gördüğümüz en muhteşem oyuncu laptopu

Sayfa **96**

DONANIM

Altın 9,0 - 10 puan
Gümüş 8,0 - 8,9 puan
Bronz 7,0 - 7,9

Viewsonic XG2401

AMD FreeSync desteği, etkileyici performans

Oyuncuların bir monitörden beklentisi kuşkusuz hızlı bir panel, görüntü yırtılmalarının önüne geçen bir performans ve Input lag'in düşük olması. Öte yandan ek özellikler de pek tabii ki var ve Viewsonic XG2401 bunları karşılıyor. Bahsettiğim özelliklere geçmeden öncelikle tasarımla başlayacak olursam, monitörün ergonomik bir model olduğunu söyleyebilirim. Yükseklik ayarı yapabildiğiniz bir stant üzerine konumlanan ekran, farklı şekillerde kullanılabiliyor. Bu da monitör karşısında uzun zaman geçiren oyuncular için iyi bir artı puanken, aynı zamanda oyun dışı kullanımlara da faydası dokunuyor.

Kallavi bir görüntüye sahip olan XG2401, böylece masa üzerinizde geniş yer kaplayacak. Ancak sağlam görüntüsü ile kolay kolay sarsılmayacağını da söylemek lazım. Geniş taban üzerinde yükselen ekranın arkasında yer alan kulaklık askısı da güzel bir detay. Monitörün malzeme kalitesi ise, özellikle arka yüzeyiyle ne yalan söyleyelim biraz ucuz görünüyor. Öte yandan kalın ve yüksek çerçeveli ekran kenarlarına da alışmak için süre gerekebilir. Ne de olsa XG2401, çok yeni bir model sayılmaz; bu model yaklaşık iki yıl önce piyasaya çıkmıştı, ancak performansıyla halen rağbet görüyor.

Ama son olarak bağlantılara da bakalım. Bağlantılar arasında 2 HDMI portun yanı sıra DisplayPort'un da yer aldığını söyleyelim. İkisinin bir arada bulunması önemli. Böylece aynı anda hem PC hem PlayStation ve Xbox gibi konsollara bağlayabiliyorsunuz.

Viewsonic XG2401, 24 inç büyüklüğünde bir ekranın sahibi. Bu ekranıyla Full HD görüntü sunan monitör, 350 kandela parlaklık, 1000:1 tipik kontrast oranı ve 1 ms tepki süresiyle dikkat çekiyor. 1ms tepki süresini elbette sahip olduğu TN panele borçlu olan monitör, AMD FreeSync destekli olmasıyla da görüntü yırtılmalarının önüne geçiyor. 144 Hz görüntü tazeleyebilen ekran, Input Lag'in düşük tutulmuş olmasıyla ise oyuncular için önemli avantaj sağlıyor.

Monitör, FreeSync destekli bir model olduğu için özellikle AMD ekran kartı sahiplerine hitap ediyor elbette. Orta veya üst seviye AMD ekran kartlarıyla oyunlarda etkin biçimde kullanabiliyorsunuz.

Monitörde çeşitli oyun türleri için görüntü modları da hazır olarak sunuluyor. FPS, RTS, MOBA gibi oyun türleri için daha dengeli renk optimizasyonunu bu şekilde sağlayabiliyorsunuz. Ha, eğer manüel ayar yapacaksanız ise, biraz zorlanabilirsiniz. Bu ayarlara daldığınızda, oynadığınız her farklı oyunda ayarınızı yinelemeniz gerekecek. Zira bir oyunda iyi görünen ayarlar, bir diğer oyunda hoş görüntü sağlamıyor. Bu nedenle varsayılan modları kullanmak daha pratik gibi.

Son olarak monitörde, özellikle ekran başında uzun süre zaman geçiren oyuncular için önemli olan Blue Light Filter ve Flicker Free teknolojilerinin olduğunu da söyleyelim. Böylece titreşimsiz görüntü üretebilen monitör, mavi ışık filtresiyle de göz sağlığını düşünüyor.

Her ne kadar tasarımıyla çok çarpıcı olmasa da, ergonomisi ve oyuncular için görüntü performansıyla başarılı bir monitör modeli olan Viewsonic XG2401, dengeli bir model. Hazırlanmış özel görüntü modları pratik kullanım için önemli avantaj sunarken, geniş bağlantı desteği ve kuşkusuz 144 Hz FreeSync desteği ile düşük Input Lag değeri ile de dikkat çekiyor. Peki, Viewsonic XG2401'in fiyatı ne kadar? Şu an bu monitörü piyasada 1596 TL fiyatla bulabiliyorsunuz. ◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI İyi oyun performans, iyi genel görüntü kalitesi, ergonomik kullanım imkanı

EKSİ Malzeme kalitesi

89

HyperX Cloud Core

Cloud serisinin fiyat/performans ürünü

HyperX'in daha önce Cloud Alpha ve Cloud Revolver kulaklıklarını test etmiş, her ikisini de çok beğenmiştik. Ses kalitesi yanında malzeme seçimi ve konforlu kullanımları ile de dikkat çeken bu iki ürünün en önemli problemleri ise ülkemizdeki fiyatlarının yüksekliği idi. Cloud Core tam olarak bu noktada devreye giriyor ve kaliteden taviz vermeden daha erişilebilir bir deneyim vadediyor.

Cloud ailesinin giriş seviyesi ürünü olan Cloud Core, 53mm'lik Hi-Fi kalitesinde ses çıkışı sağlayan sürücülere sahip ve Stereo bir kulaklık. 3.5mm jack bağlantısına sahip olan Cloud Core'da kablo üstünde herhangi bir ses kontrolü bulunmuyor. Ayrıca Cloud Silver ve Cloud II modellerinde sunulan hafızalı kulak ve baş yastıkları da Cloud Core'da bulunmamakta. Bu açık konuşmak gerekirse en azından kısa vadede konfordan fazla bir şey götürmüyor. Cloud Core son derece rahat ve uzun süreli kullanımlarda bile insanı yormayan bir ürün. Bu arada ürünün ses çıkışı biraz düşük, eğer yüksek sesle müzik dinlemeyi seviyorsanız durum canınızı sıkabilir.

Cloud Core tıpkı Cloud Alpha modelinde olduğu gibi metal bir iskeletle geliyor ve kafanıza rahatlıkla oturuyor, uygun şekilde ayarlanması da son derece rahat. Deri kaplama kulak yastıkları da -şu sıcak havalarda biraz terletseler de- son derece konforlu.

Cloud Core'un en başarılı yönlerinden biri de ses kesme özelliğine sahip olan ve kullanmadığınız zamanlarda çıkartabildiğiniz mikrofonu. PUBG ile yaptığımız testlerde aldığımız sonuçların hayli tatminkar olduğunu söyleyebiliriz.

Cloud Core bu yazı yazıldığında ufak bir stok problemi yaşamaktaydı ancak kendi serisindeki diğer ürünler ile kıyaslayacak olursak, fiyatının 280-360 TL civarına oturma ihtimali yüksek. Bu da ürünü fena halde tavsiye edilebilir kılıyor. ◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Başarılı ses performansı ve işçilik kalitesi, çıkartılabilen mikrofon, rahat kullanım

EKSİ Ses çıkışı biraz düşük, hafızalı köpük olmaması uzun vadede sıkıntı yaratabilir

87

Logitech G305

Giriş seviyesi kablosuz oyuncu faresi arayanlara...

Logitech G305 firmanın en yeni ürünlerinden birisi ve hem giriş seviyesi farelere giriş yapmak isteyen hem de bütçesi çok kabarık olmayan oyunculara hitap ediyor. Görüntü olarak ülkemizde de satılan Logitech G Pro'ya çok benzeyen G305, (pil ömrü kaygılarının da katkılarıyla) herhangi bir LED aydınlatmaya sahip olmaması ile kardeşinden ayrılıyor.

Logitech G305 yapısal olarak LIGHTSPEED teknolojisini destekliyor ve bu sayede "kablosuz oyuncu fareleri gecikme yapar" tezini buruşturup çöp kutusuna doğru gönderiyor. Çoğu kablolu fareden daha hızlı bir tepki süresi (1ms) olan ürün, Logitech Gaming Software kullanıldığında 200-12000 DPI arasında dört ayrı düzeye ayarlanabiliyor ve bu DPI geçişi de farenin üzerindeki tuş yardımıyla kontrol edilebiliyor. Logitech'in HERO adını verdiği optik sensörün hemen her yüzeyde yüksek bir hassaslıkla çalıştığını da belirtelim.

Logitech G305 yapı itibarıyla solaklar için de uygun gibi gözükmesine rağmen farenin sağ tarafında herhangi bir tuş bulunmuyor, bu da sol elini kullananlar için ergonomiyi düşüren bir unsur. G305'in "uygun fiyata yüksek bir kablosuz performans" kadar önemli bir vaadi daha var. Tek kalem pille çalışan fare, pil değiştirmeye gerek kalmadan 250 saate kadar çalışabiliyor, bu da günlük ortalama kullanımda bir ayı rahatlıkla görebilirsiniz demek.

Yurt dışında 60 dolarlık bir fiyat etiketi ile satışa sunulan G305'in ülkemizdeki fiyatı henüz belli değil. Bu fiyat düzeyi iyi ayarlanabilirse bütçesi sınırsız olmayan pek çok oyuncuyu kablosuz farelere geçmeye ikna edebilecek kadar da başarılı bir ürün. Eğer abartısız, fiyat performans oranı yüksek bir oyuncu faresi arıyorsanız kesinlikle doğru adres.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Rahat kullanım, yüksek performans, uzun pil ömrü

EKSİ Çift el kullanımı kısıtlayan bazı ergonomik sıkıntılar, ışıklandırma yok

85

LEVEL
EDİTÖRÜN SEÇİMİ

MSI GS65 Stealth Thin 8RF

Uzun süredir gördüğümüz en güzel oyuncu bilgisayarı

MSI'ın sekizinci nesil Intel işlemciler ile güçlendirilmiş yeni oyuncu bilgisayarları yavaş yavaş konuğumuz olmaya başladı. Hatta dergide oyun sistemimiz olarak daha önce incelediğimiz MSI GT63 Titan 8RG modelini tercih ettik bildiğiniz gibi. Bu defa karşımızda en az onun kadar etkileyici, hatta komple paket olarak bakıldığında büyük kardeşini bile gölgede bırakabilecek kadar başarılı bir model var. Böyle söylüyoruz zira ürün test için bize geldiğinden beri dergide herkesin sevgilisi olmuş durumda.

Tasarımdan başlayalım isterseniz, ürün hayli ince ve şık bir tasarıma sahip, ayrıca üst kapaktaki MSI logosu da laptopta seçilen renk ve tasarım itibarıyla Lamborghini'yi andırmıyor değil. 15.6 inçlik bir ekrana sahip olmasına rağmen daha ufakmış gibi duran GS65 Stealth Thin sadece 17mm kalınlığında ve ağırlığı da 1.88 kilogram. Bu kadar güçlü bir bilgisayarın bu kadar rahat taşınabilir olması elbette ürüne kocaman bir artı getiriyor. Ekran / gövde oranı ise %82.

Ekrana gelirsek eğer, daha önce söylediğimiz gibi üründe 15.6 inçlik Full HD çözünürlüğü destekleyen 144hz bir IPS panel bulunmakta. 7ms gecikme süresine sahip olan IPS panel geniş açıdan bakıldığında bile görüntü kaybı yaşatmıyor ve iyi haber, kullanılan ince çerçeveye rağmen test ürünümüzde herhangi bir ışık sızmasına rastlamadık.

Bu ince ve şık oyuncu bilgisayarı bizim test ettiğimiz konfigürasyonunda (8RF) Intel Core i7-8750H işlemciye (2.2 Ghz standart çalışma hızı, Turbo Boost ile 6 çekirdekte 3.9 Ghz, 4 çekirdekte 4.1Ghz), Nvidia GeForce GTX 1070 (8GB) ekran kartına ve 16GB DDR4 RAM'e sahip. Depolama için ise 512GB'lık yüksek performanslı bir SSD disk tercih edilmiş. Bu konfigürasyon bugün itibarıyla piyasada olan tüm oyunları en üst seviyede oynamak için fazlasıyla yeterli, üstelik ileriye dönük olarak da bu yeterliliği uzunca bir süre korumaya devam edecek. Örnek vermek gerekirse, sistem canavarı bir oyun olan Assassin's Creed Origins'te Ultra ayarlarda yaptığımız testlerde ortalama 80fps gibi harika değerlere ulaştı. Bu performansıyla HTC Vive veya Oculus Rift gibi VR gözlüklerinin gereksinimlerine tam anlamıyla cevap verebilen ürün, sanal gerçeklik üzerine bir sistem kurmayı düşünenlerin de ilgisini çekecektir.

MSI bu modelinde de Steelseries tarafından üretilen RGB destekli bir oyuncu klavyesi kullanılmış. Tuş yüksekliği GT63'te kullanılana göre daha düşük olan klavye oldukça rahat bir kullanıma sahip ve bıraktığı kontrol hissi de son derece başarılı.

GS65 Stealth Thin'de tıpkı GT63 Titan'da olduğu gibi Dynaudio'nun katkılarıyla geliştirilen bir ses sistemi var. Performansı tatminkar olsa da günün sonunda elimizdekinin bir laptop olduğunu da kabul etmek gerekiyor. Açıkçası GS65 Stealth Thin de bu konuda bir istisna değil.

Ürünün inceliği akla direkt olarak soğutma performansını getiriyor. Yük altında bile işlemci ve ekran kartı ısısı makul seviyelerde kalırken ürünün alt kısmı ve klavyenin üst kısmının bir miktar ısındığına tanık olduk. Bu ilk seferde şaşırtsa da elbette risk teşkil eden bir durum değil.

GS65 Stealth Thin yazılım desteği anlamında da hayli zengin. MSI Shift sayesinde ürün sessizliğini korurken mümkün olan en yüksek performans için kendisini optimize ediyor. Dragon Center ise bilgisayarınızın her türlü kritik değerinin kontrol altında kalmasına yardımcı oluyor.

MSI GS65 Stealth Thin 8RF şıklık, kullanım kolaylığı ve performansı bir araya getirme anlamında uzun süredir gördüğümüz en başarılı ürün. Piyasada 15.500 TL civarına bulunabilen GS65 Stealth Thin, fiyat düzeyiyle GTX 1080 ekran kartına sahip ağabeyi GT63 Titan'ın seviyesine çıkıyor. Bu noktada da elbette devreye tercihler giriyor.

◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Şık tasarım, olağanüstü performans, Steelseries klavye, 144hz ekran, ince ve hafif

EKSİ Alt gövde yük altındayken çok ısınıyor

95

AOC G2590PX

144Hz, FreeSync destekli oyuncu monitörü

G2590PX, özellikle FreeSync destekli monitör arayan oyunculara hitap eden bir model. 3 taraftan çerçevesiz bir ekrana sahip olan AOC G2590PX, sadece alt kenarında ince şekilde bir çerçeve içeriyor. Daire biçimli yapıda standın üzerinde yükselen ekran 24.5 inç boyutunda. Daire şeklindeki stand ile ekranı sağa ve sola döndürmek mümkün, ayrıca ekranın yüksekliğini de ayarlayabiliyorsunuz ki bu büyük avantaj sağlıyor bildiğiniz gibi.

AOC G2590PX, TN panele sahip bir monitör. Oyuncular için önem teşkil eden TN paneller, düşük tepki süreleriyle dikakt çekiyorlar. Bu monitörde de 1 ms tepki süresi mevcut. Böylece oyunlar için ideal elbette. Özellikle Overdrive'ı Medium olarak ayarladığınızda oyunlarda iyi performans sağlayabiliyorsunuz. Bu seçeneği Strong olarak ayarladığımızda ise ghosting'le karşılaştığımızı da söyleyelim. WLED arka aydınlatmaya sahip olan panel 1920x1080 piksel çözünürlüğünde görüntü sunuyor. Teknik değerleri arasında 400 kandela parlaklık, 1000:1 kontrast ve 16:9 görüntü oranı bulunan monitörde, TN panel kaynaklı olarak görüş açısı da 170'e 160 derece.

24.5 inç büyüklüğünde olan bu monitörün elbette en büyük esprisi FreeSync desteğine sahip olması. 144 Hz tazeleme oranıyla dikkat çeken G2590PX, arayüzde oyun modu da sunuyor. Buradan FPS, Racing ve RTS gibi hazır modları seçebiliyor veya kendiniz optimize edebiliyorsunuz. AOC G2590PX, oyuncular için iyi seçeneklerden biri oluyor, ancak eksiklikleri de yok değil. Renk doğruluğu konusunda daha iyi olabilirdi kanaatindeyiz. Öte yandan iyi statik kontrast değeri dikkat çeken monitörün düşük Input lag sunduğunu da söyleyelim. Pek tabii ki 144 Hz performansı oldukça başarılı.

Son olarak AOC G2590PX'in fiyatının 1721 TL dolaylarında olduğunu da söyleyelim. ◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Üç yandan çerçevesiz ekran, Oyun performansı, Güzel tasarım, Ergonomik kullanım

EKSİ Menü arayüzü Türkçe değil, Renk doğruluğu

79

XPG SX8200 M.2 SSD

ADATA'nın en hızlı M.2 SSD'si...

Özellikle son dönemde iyi bir oyuncu olmak veya yüksek performans almak için M.2 SSD'lerin önemi kendini performans noktasında belli ederken, buna bağlı olarak anakartlarda da iyiden iyiye bu slota karşı güncellemeler görüyoruz. Anakartlarda slot artışı ile birlikte çoklu kullanılabilir hale gelen M.2 SSD'ler, SATA SSD'lere kıyasla büyük performans sunuyor. Elbette fiyatları da benzer kapasiteli geleneksel SSD'lerin neredeyse iki katı.

XPG SX8200 M.2 SSD, elimizde 240 GB'lık modeliyle bulunsa da ayrıca 480 GB ve 960 GB gibi daha yüksek kapasiteli seçenekleri var. 64 katmanlı 3D NAND flaş bellekleri kullanan disk, NVMe 1.3 standardını destekliyor. Elbette yalnızca üzerindeki chip ile değil, ısı dağıtıcı plakasıyla da performansa katkıda bulunan XPG, üzerindeki ısı yoğunlaşmasının önemli bölümünü bununla atabiliyor.

AMD Ryzen 7 2700X tabanlı test sistemimizde yer verdiğimiz XPG SX8200, AS SSD Benchmark'ta okuma noktasında 1080 MB/s performans alırken, yazma noktasında da 1090 MB/s gibi bir sonuç aldı. Bu tabloda Samsung 970 EVO'nun arkasına konumlandığını söylemek lazım. Zira aynı testten 970 EVO, 2045'e 1411 MB/s gibi sonuçlar topladı.

CrystalDiskMark testine geldiğimizde ise bu senaryoda da XPG SX8200, 1500 MB/s sıralı okuma ve 1100 MB/s sıralı yazma performansı civarında sonuçlar üretti diyebiliriz. Bu anlamda diskin özellikle yazma performansını başarılı bulduk, ancak okuma noktasında yine 970 EVO'nun gerisinde kalıyor.

Sonuç bölümüne geldiğimizde XPG SX8200 M.2 SSD için yüksek performanslı bir disk olduğunu söyleyebiliriz. Diskin fiyat noktasında da rakiplere kıyasla avantaj sağladığını söylemek zor. Zira XPG SX8200 M.2 SSD'nin elimizdeki 240 GB'lık modelinin fiyatının ise 590 TL civarında olduğunu belirtelim. ◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Yazma performansı, Isı dağıtıcı plaka, 5 yıllık garanti

EKSİ Rakiplere kıyasla büyük ölçüde bir avantaj sağlamıyor, Pahalı

79

10 Sayı Fiyatına
12 Sayı
99 TL

LEVEL

ABONELİĞİ ÇOK AVANTAJLI!

ADRESİNİZE ÜCRETSİZ TESLİM

KREDİ KARTINA 3 TAKSİT İMKANI*

0 (212) 478 03 00 abone@doganburda.com www.dbabone.com

* Taksit yapılan kredi kartları: Bonus, Maximum, World, Axess

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

KÜLTÜR & SANAT

Sayfa 102

GÖKDELEN

Onu tanıdığımız ve sevdiğimiz adıyla The Rock, aksiyon dolu bir yapımla geri döndü.

SEKİZ

Kulaklık kulağınızda, atmışsınız kendinizi deniz kenarına, şöyle sizi bir yerlere alıp götürecek bir müzik dinlemek istiyorsunuz. İmdadınıza "Sekiz Müzik" ekibi yetişiyor, yazın son ayını müzik şöleni olarak yaşamanızı sağlayacak albümlerle coşuyoruz!

Green Day
Revolution Radio

Bir punk-rock grubu punk kısmını yavaştan bırakıp, her albümde daha da olgunlaşıp asla kaliteden ödün vermeden art arda albüm piyasaya sürebilir mi? Green Day gerçekten rock aleminin dehası ve her albümlerinde bambaşka tatlar yaşatıyor. Son albümleri Revolution Radio da her biri birbirinden iyi çok sağlam parçalara sahip.

Sum 41
13 Voices

Bu rock grubunun solisti de ölümlerden döndü ama mesleğini bırakmadı. Çok gecikmeli olarak yayımladıkları 13 Voices çıkalı da birkaç sene geçti ama bu grubu keşfetmediyseniz sizi sağlam bir albüm bekliyor, haberiniz olsun. 13 Voices çok sarmazsa bir önceki albümleri, Screaming Bloody Murder da bir hayli iyi.

Twenty One Pilots
Blurryface

"Stressed Out" parçasıyla gönüllere taht kuran Twenty One Pilots'ın 2015'te çıkan Blurryface albümü her anlamda çok iyi. Rock-elektronik-pop iç içe girmiş durumda ve zoru başararak çok da iyi parçalar ortaya çıkartmışlar. Şu sıralar da Jumpsuit parçasıyla ortalığı yıkıyorlar.

Queen
Greatest Hits

Buraya Queen yazmak klişe gibi gözükebilir ama ne dedik, yazın plajdayız, kulaklığı takmışız, moral üzerine moral depoluyoruz. Eh, bunu yaparken de Queen'in en sağlam şarkılarını derleyen ilk Greatest Hits albümünü dinlemeyeceğiz de ne yapacağız? Don't Stop Me Now!

Caravan Palace
Robot

Rock, metal, pop ve house tarzı dans müziklerinin dışında bir de Electro Swing vardır, duydunuz mu bilemiyoruz. Caravan Palace bu türün en sağlam öncülerinden ve her albümlerinde bu türe yepyeni eklentiler yapıyorlar. Robot da Electro Swing'den biraz uzaklaşan ama müthiş melodilerle insanı coşturan bir şaheser.

Rhapsody of Fire
Legendary Years

Eskiden sadece Rhapsody olarak bilinen ama Rhapsody müzik servisiyle başı belaya girince ismini değiştiren ünlü senfonik power metal grubunun en sağlam işlerini dinlemek için geçtiğimiz yıl piyasaya çıkan bu albümü dinlemelisiniz. Her parçada apayrı bir heyecan yaşayacak, yerinizde duramayacaksınız. (Duramayıp kendinizi bir şövalye sanmanız olası.)

Ex Deo
I Caligvla

Sağlam metal dinleyicilerinin çoktan keşfedip eskittiği bu müthiş albüm ve arkasındaki ünlü grup Ex Deo, Roma İmparatorluğu Metal müziği icra ediyor desek, delirdiğimizi düşünürsünüz ama konu cidden böyle. Albümün açılış parçası olan I Caligvla'yı bir kez dinleyin, beğenmezseniz... Öyle bir şey mümkün değil.

Dimmu Borgir
Abrahadabra

Sen arkana koskoca Ulusal Norveç Orkestrasını alacaksın da ortaya efsanevi bir iş çıkmayacak da ne olacak? Dimmu Borgir'in belki de en melodik ve en akılda kalıcı albümü olan Abrahadabra tam sekiz yıl önce piyasaya çıkmış olsa da klasik müzik kalitesinde olduğundan 100 yıl sonra bile dinlenebilir. Bu müthiş black metal tecrübesini yaşamadan bu dünyadan ayrılmayın.

KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Bir aylık molanın ardından direksiyonu Tuna'dan devralıyor ve yolumuza kütür kütür devam ediyoruz. Bu ay listemiz oldukça kalabalık.

ALBÜM

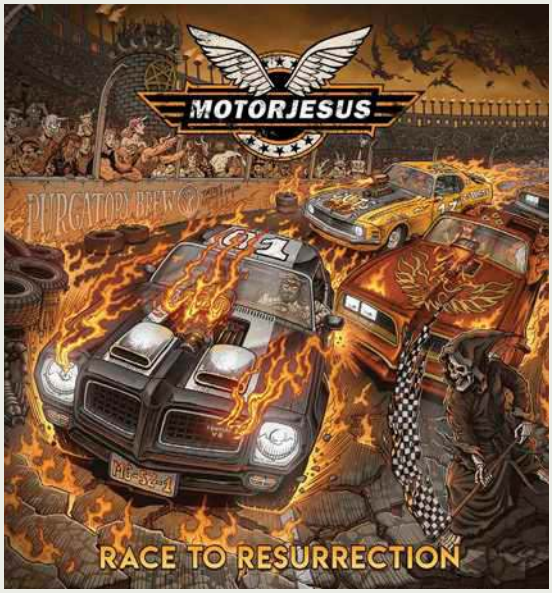
JADED HEART
DEVIL'S GIFT

Selamlar pek sevgili okur, nasılsın? Bizden de iyilik. Larger Than Life diye bir şarkı vardır hatırlar mısın? Backstreet Boys'un 1999'da çıkardığı, klibi çok eğlenceli bir şarkı idi. Ben Jaded Heart ile o şarkı aracılığı ile tanıştım. O şarkıya cover yapmışlardı ve çok iyi duruyordu. Yıl olmuş 2018, dediler yeni albümü çıktı bu arkadaşların. Hemen baktım ben de. Oldukça hızlı, bol keyifli, şıkır şıkır bir albüm olmuş. Heavy Metal'in hakkını vermişler. Ritmi neredeyse hiç düşmeyen ve şarkılar arasında birbiri ile güzel geçişlere sahip olan albümü sıkmadan tüketebiliyorsunuz. Gerçi diş macunu mu bu şimdi sıkarak tüketeceksiniz diye de düşünüyor insan. Siz düşünmeyin. Albüm başlar başlamaz sizi elle üstünde dolandırmaya başlayan albümün son şarkısı ile kendinizi bir anda bulutların üstünde hissedebilirsiniz. Oldukça güzel ve samimi bir albüm olmuş. ◆ **İlker Karaş**

SİNEMA

GÖKDELEN

Aksiyon ve gerilim türünde öne çıkan Skyscraper, ülkemizde Gökdelen ismiyle vizyona girdi. Yönetmen koltuğunda We're Millers, Easy A gibi filmlerden tanıdığımız Rawson Marshall Thurber oturuyor. Başrollerde kasları ve aksiyon filmlerindeki sert vuruşlarıyla tanıdığımız Dwayne Johnson ve yanında da 90'ların sonunda nice kalpleri yakan Neve Campbell ile Chin Han gibi isimler yer alıyor. Filmimiz, Will Sawyer isimli sıradan bir hayat sürmeyi deneyen eski FBI rehine kurtarma görevlisini konu almakta. Çin'in en uzun ve güvenilir binasını değerlendirmekle görevli olan Will, komplo kurbanı oluyor ve hem ailesini, hem de kendisini yanan gökdelenden sağ çıkartmak için uğraşıyor. Beklentileri çok yüklemeden sıradan bir aksiyon filmi tadında düşünürsek, Gökdelen fena değil. Ancak sürprizlerle dolu bir son bekliyorsanız ya da daha önemlisi belli noktalarda mantık hatalarında takıntılıysanız bu film, sizi mutsuz edecektir. Her şekilde türünü sevenleri tatmin edecek detayları, etkileyici manzaralarıyla orta düzeyde başarılı bir film. Yüksekten korkmuyorsanız tabii. ◆ **Ceyda Doğan Karaş**



ALBÜM

MOTORJESUS
RACE TO RESURRECTION

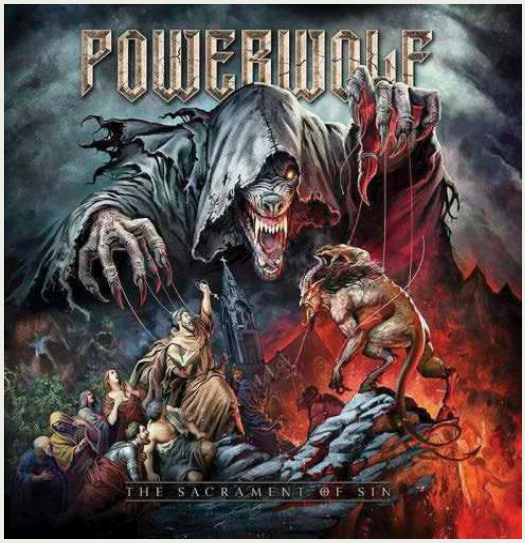
Bu ayın son albümü benim de ilk kez dinlediğim bir grup olan Motorjesus'un dördüncü albümü Race to Resurrection. 2006'da ilk albümü çıkan grubu bugüne kadar nasıl yakalamamışım çok garip. Tam anlamıyla leş motorcu metali yapıyorlar. En sevdiğim tarz diyebilirim. Youtube'da izleyebileceğiniz Re-Ignite klibinde vokalin üstünde yer alan Motörhead t-shirt'ünden de konuya vakıf olabilirsiniz. Albümdeki favori şarkım Engines of War oldu. O kadar sevimli bir girişi var ki, ister istemez oturduğunuz yerde sizi moda sokuyor. Vokalin sesinin rengi ve albüm içindeki ahengi de oldukça doyurucu. Kafa ütülemiyor, yormuyor ve eğlendiriyor. Albümdeki şarkıların geneli gaz bir giriş, ani bir ivmelenme sonrası sizi moda sokarak devam edecek şekilde gidiyor. Ya da ben bu tarzı çok sevdiğim için kulaklığı falan kemiresim geldi, bilemiyorum.

◆ **İlker Karaş**

ALBÜM

POWERWOLF
THE SACRAMENT OF SIN

Taş gibi Power Metal grubu Powerwolf'un yeni albümü de piyasalarda yerini aldı. Geçmişte Armata Strigoi, We Are The Wild, Werewolves of Armenia, Night of The Werewolves gibi şahane şarkılara ve Gary Moore'un Out In The Fields, Judas Priest'in Nightcrawler'ına attığı leziz coverler ile bilinen grup bu albümde de terör estirmiş. Kurtadamlar, şeytani mevzular ve Hristiyanlık vb. dinlerdeki farklı noktaları işlemeyi seven grubun bu albümü de ağzına kadar bu konularla dolu. Bu kadar kurtadam falan bahseden adamları vahşi yaşama salsanız garanti hayatta kalırlar, kapmışlardır bi'şeyler, ben inanıyorum. Normal sürüme ek olarak digital deluxe sürümü de bulunan albümün deluxe halinde bizi güzel bir sürpriz bekliyor. Epica, Heaven Shall Burn, Amaranthe, Eluveitie ve Mille Petrozza gibi isimlere kendi şarkılarını cover yaptırıp buraya koymuşlar. Son zamanlarda gördüğüm en iyi şey diyebilirim. Sabaton, Manowar, Iced Earth dinlemeyi seviyorsanız Powerwolf'u size öneririm. ◆ **İlker Karaş**



SİNEMA

OTEL TRANSİLVANYA 3: YAZ TATİLİ

Animasyon konusunda ufak yaştaki izleyicilerin oldukça eğleneceği Hotel Transylvania 3: Summer Vacation, ülkemizde Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili olarak vizyona girdi. Warner Bros. Türkiye'nin dağıtımını gerçekleştirdiği animasyonumuz, eski serilerden biraz daha geri planda ancak türünü sevenler için yeterince başarılı. Hikayemizin bu seferki ana kahramanı Dracula. Yalnızlık çeken ve biricik kızı Mavis tarafından tatile zorla götürülen Dracula, bindikleri geminin kaptanı Ericka'ya aşık olur. Ancak Ericka, canavarlardan nefret eder, üstelik korkunç bir sırra sahiptir. Dracula ve arkadaşları, büyük bir tehlikenin içinde uyanırlar. Türkçe dublaj ve 3D seçenekleriyle öne çıkan animasyon, ilk serilere oranla müzik ve dans konusunda daha fazla odaklanmış. Hafiften Disney havası sezilen Otel Transilvanya 3, fragmanlarda yer alan bazı sahnelere de sahip değil. Serinin son ismini merak ediyorsanız izleyebilirsiniz ancak beklentinizi yükseltmemenizi öneririz. ◆ **Ceyda Doğan Karaş**

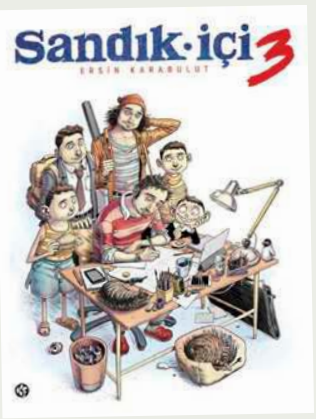
ÇİZGİ DÜN-YALAR

Çizgi-roman demek elbette Marvel, DC, Image, Vertigo demek değil... Hatta yabancı yayınlar olmasına bile gerek yok. Ülkemizin mizah kültürünün en büyük parçası olan çizgi-romanlar da yıllardır yayımlanmakta. Mesela hangileri?

Hepiniz mutlaka bir yerlerde, kah bayiden satın alıp, kah telefonunuzdaki dergi uygulamasını kullanarak mizah dergilerini takip ediyordur. Uykusuz'un başını çektiği bu mizah dergisinin en büyük rakibi olan Penguen ise geçtiğimiz zamanlarda maalesef kapandı.
Penguen ve Uykusuz yazar ve çizerlerinin işlerini barındırdığı albümler de –yine bildiğiniz gibi- satışa sunuluyor. Bunların bazıları var ki kaçırmak insanlık suçu olarak gösterilebilir.

Bir çizerin anıları...

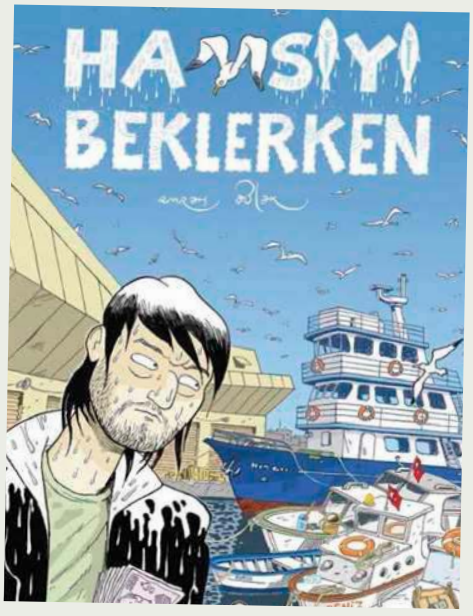
Çizim tekniğine ve yeteneğine resmen hayran olduğum biri, Ersin Karabulut'u mutlaka duymuşsunuzdur.

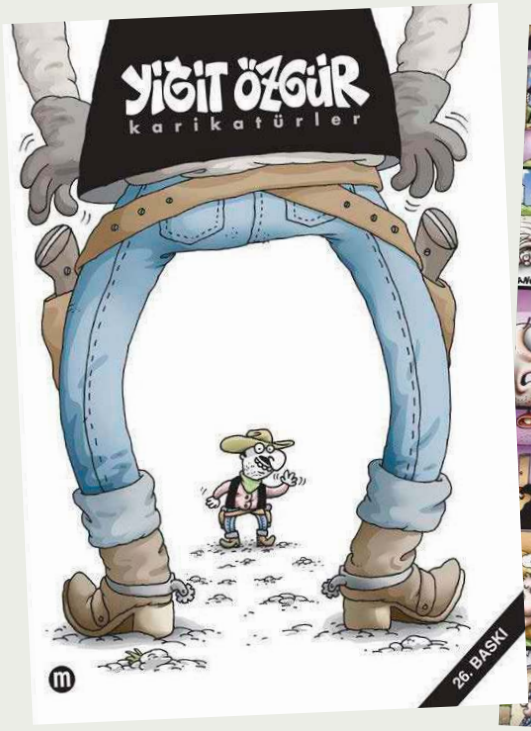


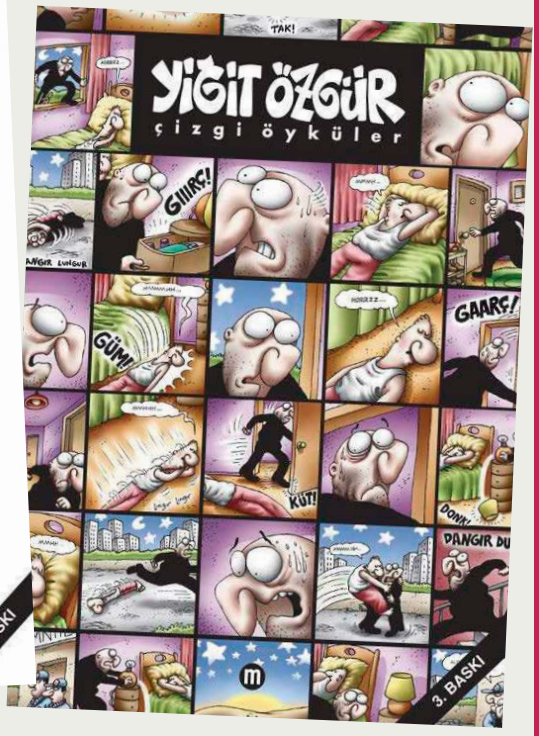
Kendisi yıllardır "Sandık İçi" köşesiyle hayatımızda. Bu süre o kadar uzun bir zaman dilimini kapsıyor ki geçtiğimiz yılın Ekim ayında üçüncü Sandık İçi albümü çıkışını gerçekleştirdi. Ersin Karabulut Sanık İçi köşesinde bayağı bayağı kendi hayatını ve anılarını anlatıyor, biz de okuyup duruyoruz. Kendisi de bu duruma şaşırıyor aslına bakarsanız. Fakat şaşırmaması lazım çünkü hem anlatımı, hem çizim tekniğiyle insanı anında yakalayan bir işe imza atmakta. Benimle aynı yaşta olan Ersin'in küçüklüğü her ne kadar benden biraz farklı geçmiş olsa da o kadar çok benzer anıya sahibiz ki bu neden bile bölümünü, albümlerini okumaya yeterli. Belki tabletler içinde büyüyen yeni nesil (Bu konuyu eleştirmiyorum, o da bu dönemin bir gerçeği) kendinden çok bir şey bulamayacaktır fakat yine de her anıda gülümseten birçok detay bulunuyor.

Gülmek için en iyi neden

Bir de Yiğit Özgür ve Emrah Ablak gibi iki gerçek var... Yiğit Özgür'ün bir fenomen olması ve Emrah Ablak'ın belki ondan bile önce herkesi –ruhen- ele geçirmesi birer tesadüf değil; her iki yazar-çizer de işlerinde o kadar başarılı ki tek karede sizleri kahkahaya ve Twitter'da, Instagram'da, Facebook'ta o karikatürü paylaşmaya itebiliyor. Yiğit Özgür'ün de –bir hatam yoksa- dört tane şahane albümü bulunuyor. Karikatürlerinin birer derlemesi olan bu albümleri, tüm

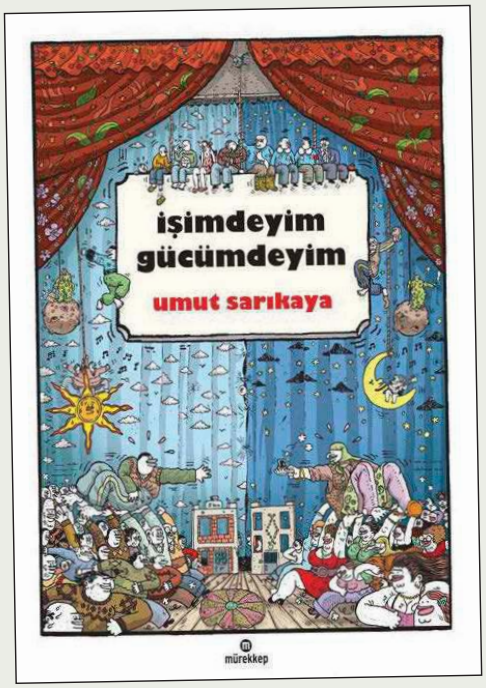






karikatürleri daha önce gördüyseniz bile almak bence şart zira daha önce güldüğünüz bir kareye, yeniden kahkahayla yaklaşmanız kuvvetle muhtemel.

Emrah Ablak'ın karikatür derlemeleri de Hiç Güleceğim Yoktu ve Aman Ne Komik adlı albümlerde yer alıyor. Bunları arşivinize ne hızla eklemeniz gerektiğinden bahsetmiyorum bile... Biraz eski olsa da okumamış olanlar için altın niteliğinde olan Tübitak albümleri de çok sağlam. Yakın bir süre önce çıkmış olan Hamsiyi Beklerken ise Emrah Ablak'ın absürt komedi anlayışından biraz daha farklı, daha gerçeğe yakın bir eser. Çizimleri inanılmaz detaylı olan bu hikayede üç kişinin ODTÜ'deki bir formülün peşine düşme hikayesi anlatılıyor. Hikaye pek fazla güldürmüyor ama okuması keyifli bir eser olmuş.



Naber?

Konu mizah ustalarıyken Umut Sarıkaya'yı es geçmeden de olmaz. Bir dönem karikatürleri ışık hızında paylaşılan Umut Sarıkaya halen aktif olarak çalışmakta ama sanki eski hızı yok. Dergilerden ayrıldıktan sonra Naber? adındaki kendi dergisini çıkartan ama bunu kafasına göre bir periyotla yayımladığı için takibini bir hayli güçleştiren Umut Sarıkaya'nın İşimdeyim Gücümdeyim adında da iki tane albümü bulunuyor. Bunlara sahip değilseniz de tam şu an almanız gerektiğini üstünü, altını çizerek belirtiyorum; emin olun albümleri bitirmeden şuradan şuraya gidemeyeceksiniz. Elbette piyasada daha çok ama çok eser var. Mesela Fırat'ın derleme albümü de var ama Fırat'ın maceralarını dergide takip etmek bana yetiyordu. Ya da Leman çizerlerinin albümleri bulunuyor fakat onlara da biraz uzak kaldım. Anlayacağınız Türkiye'nin gelişkin mizah kültürünü takip etmek de bence bir hayli önemli. Yabancı yayınlardan çok farklı bir zevk alıyoruz ama kendi kültürümüzün tam içinden olan, bahsettiğim kişilerin eserlerini takip etmek de apayrı bir keyif veriyor. ◆ **Tuna Şentuna**

Çarpışma

Uykusuz'da İpek ile Burak'ı hayata geçiren Oky, özellikle üniversite ve üniversite sonrası yıllarda sevgilisi olanları anında kendine çekecek bir iş başarıyor. Çarpışma: İpek & Burak iki sevgilinin inişli çıkışlı ilişkisini o kadar iyi işliyor ki her hikayede mutlaka kendi yaşadıklarınızdan bir parça buluyorsunuz. Oky özellikle diyalog konusunda resmen sınırları aşmış bir yazar; çizdiği iki tane karakterin öylesine bir diyaloğa sahip olmasını sağlıyor ki gerçek iki insanın konuştuğunu düşünüyorsunuz. Çarpışma serisinin iki albümü yayımlanmış durumda ve her ikisini de kesinlikle almanızı tavsiye ederim. İpek ile Burak'ın hikayeleri Uykusuz'da devam ediyor lakin Oky nedense çizim tekniğini değiştirdi ve ben de biraz konudan uzaklaştım. Belki yeni bir albümle kaldığım yerden devam ederim...

Türkiye'nin gelişkin mizah kültürünü takip etmek de bence bir hayli önemli. Yabancı yayınlardan çok farklı bir zevk alıyoruz ama kendi kültürümüzün tam içinden olan, bahsettiğim kişilerin eserlerini takip etmek de apayrı bir keyif veriyor

OTAKU CHAN

6 Ağustos 1945.
Bugün benim öldüğüm gün!

Ağustos ayına girince bana hep bir durgunluk gelir. Yeni anime sezonunun heyecanı Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarının gölgesinde kalır. Bir de çok sevdiğim yönetmen Satoshi Kon'u da ağustos ayında kaybettiğimizi düşününce depresif bir ruh haline bürünmemek elde değil.

Temmuz ayını daha çok bilim kitapları okuyarak geçirmiştim. Bir kitapta Einstein'ın üçüncü değil ama sonraki dünya savaşının taş ve sopalarla yapılacağını söylemesi beni çok etkilemişti. Hiroşima ve Nagazaki bir ilkti, konu atom bombası olunca. Ve ülkelerin kenarda tuttukları atom bombalarının sayısı tüm insanlığı yok edecek kadar fazla. Bunu düşününce bir ürperti geliyor, hele hele bazı bilim adamlarının Hiroşima'yı bir birime indirgeyip yeni yapılan bombaların bilmem kaç Hiroşima gücünde olduklarını söylediklerini görünce dehşete kapılıyorum.

İkinci Dünya Savaşı, Japon popüler kültüründe sık sık ele alınan bir konu değil aslında. Her ne kadar atom bombasının mantar bulutunu ve bombaların Japon toplumu üzerinde bıraktığı etkinin izini (mechalar ve bilimkurgu eserler üzerinden) sürebilsek de, doğrudan işlendiğini pek sık görmüyoruz.

Anime eleştirmeni Susan Napier, İkinci Dünya Savaşı'nın Japonya tarafını "kurbanlar tarihi" olarak niteliyor. Çünkü Japon halkı kendini, yozlaşmış hükümet yetkililerinin ve ordunun kurbanı olarak nitelemiş pek çok kez. Bunun bir sebebi de savaş sonrası hükümetin demokratikleşme hareketleri adı altında General MacArthur'la Japon-Amerikan ortak yapımı çabalar elbette. Gerçi bu dönemin tarihini ele alırken süreci Japonlar gibi Pearl Harbor'dan başlatmanın da ayrı sakıncaları var. Malum 1930 lardan 1945 e kadar olan süreçte Japonya'nın Çin'e saldırıları, Kore'yi sömürgeleştirmesi gibi ciddi konular gözden kaçabiliyor. Yine de savaş sürecini Japonlar gibi Pearl Harbor'dan başlatsak bile atom bombası gibi bir facianın yaşatılmasını haklı görmek imkânsız.

6 Ağustos 1945. "Little Boy" isimli atom bombası Hiroşima'da neredeyse 160.000 insan öldürdü. 9 Ağustos 1945. "Fat Man" Nagazaki'de yaklaşık 80.000 insan öldürdü.

19. ve 20. yüzyılın sömürgeleştirme ve emperyalizm kâbuslarından, yaşanan iki dünya savaşından insanlık dersini aldı sanırsınız ama maalesef savaşlar -özellikle de çok yakınımızda- sürmeye devam ediyor. Bu yaralardan ders çıkarmamızı sağlayan, özellikle de İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan eserlere bakalım bu ay.

Hotaru no Haka (Grave of the Fireflies)

Savaşın sonuna doğru tren istasyonunda, insanların yanına yaklaşmaktan bile çekindiği bir çocuğun '21 Eylül 1945, benim öldüğüm gece' demesi ile başlıyor anime. Elinden yuvarlanan şeker kutusu ile Seita ve kardeşi Setsuko'nun, film boyunca gözyaşlarımızı tutamadığımız hikâyesine tanık oluyoruz.

İki çocuğun kendi güçleriyle açlıkla mücadele etmeleri ve gördükleri muameleye rağmen Seito'nun korumaya çalıştığı kardeşiyle başından geçenler, ayrıca gururunu ayaklar altına almadan hayatta kalmaya çalışması elbette yürek burkuyor. Babalarının yokluğu ve annelerinin ölümünün ardından bir de karakterlerin savaşı nasıl da kabullendiğini görünce, izleyiciyi çaresiz bir durumda bırakıyor film. Nosaka Akiyuki'nin aynı ismi taşıyan yarı otobiyografik romanının uyarlaması olan hikâye Studio Ghibli'nin elinden çıkma. Filmin yönetmeni ise stüdyonun Miyazaki'den sonra en ünlü yönetmenlerinden Takahata Isao. Bu film Napier'in getirdiği Kurbanlar Tarihi yorumuna da çok uyan bir film ayrıca. Çocukların gözünden aslında tüm Japon toplumunun

Hotaru no Haka
(Grave of the Fireflies)

hükümet ve imparator düşünülünce babasız kaldığı, bombalarla darmaduman edilen toprağı düşününce de anasız kaldığı yorumu bile yapılabilir. Japon kültüründe ateşböceklerinin metafor olarak küçük kız kardeş ile bağdaştırıldığını da söyleyerek bir sonraki filme/mangaya geçelim.

Hadashi no Gen (Yalınayak Gen)

Yalınayak Gen'in mangakası Nakazawa Keiji 6 yaşındaydı Hiroşhima'ya bomba atıldığında. Annesiyle birlikte sağ kurtuldu atom bombasından. Ne var ki mangaka olduğunda bu konuyu başlarda hiç işlemedi. Daha çok spor ve bilimkurgu üzerine eserler verdi, ta ki annesi ölene kadar.

"Ölü yakıldıktan sonra kemikleri genelde kalır ama radyoaktif sezyum annemin kemiklerini yiyip bitirmişti ve kemikleri küle dönmüştü. Sanki annem, bombayla ilgili gerçeği tüm insanlığa anlatmamı istiyor gibi hissettim."
Ve anlattı da... Gen pek çok dile gönüllüler tarafından çevrildi. İnsanlara ibretlik bir hikâye sunulmuştu çünkü. Türkçesini de bulabilirsiniz. Ülkemizde de basıldı.
Yalınayak Gen, sadece bombanın ardından yaşananları değil, Gen'in ailesinin savaş zamanı yapılan aşırı milliyetçi propagandalara karşı duruşunu, Amerikan işgali altında yaşadıklarını da anlatıyor. Yalınayak Gen'den önce yayımlanan ve aynı konuları işleyen "Kara Yağmur ile Islanmak" isimli bir mangası daha vardır Nakazawa Keiji'nin. İsteyenler bulup onu da okuyabilir (Kara Yağmur, savaştan çok sonra insanların sağ kurtulanlara bakışını ele alan -bu konu da ayrı bir problematiktir- ve geçmişini anlatan bir babanın isyanıdır).
Hotaru no Haka savaşa bir kabullenme ile bakıyor ve kurban psikolojisiyle bir anlamda pasif kalıyorsa, Yalınayak Gen dönemi çok daha aktivist bir yönden ele alır, isyan eder, eleştirir.

Gojira

"Eğer nükleer denemelere devam edersek, dünyada herhangi bir yerde başka bir Gojira ortaya çıkabilir."
Nükleer savaşla ne alakası var demeyin. Resmi sansür varken insanlar bomba konusunu ele almak için dünyanın ya da uzayın derinliklerinden canavarlar çıkarmayıp da ne yapsın. Bomba konusunun bu şekilde ele alınışına örnekler çok. Bu örneklere Akira'yı da dahil edebiliriz, Neon Genesis Evangelion'u da.
1954 te çıkan Gojira, hem bir ilk hem de klasik olmasıyla kendine bu anlamda bir tarz da yarattı: Kaiju filmleri... Günümüzde de bu türe giren pek çok film var. Son örnekleri Netflix'teki iki anime film ve daha yeni izlediğimiz ikinci Pacific Rim filmi.

Hadashi no Gen (Yalınayak Gen)

Hikâyeyi hepimiz biliyoruz aslında. Belli bir bölgede gemiler batıyor, nükleer kâbusun etkisiyle denizin derinliklerinden Odo Adası'nda Gojira'nın ortaya çıkmasıyla hikaye devam ediyor.
Pek çok kişi için eski filmleri izlemek pek keyif verici bir şey değil biliyorum ama böyle bir klasiği izlememek de büyük kayıp, benden söylemesi.

Kuroi Ame (Black Rain)

Masuji İbuse'nin romanından uyarlanan bol ödüllü film 6 Ağustos 1945 tarihinde Hiroşima'da başlıyor. İlk dakikalar bombanın ardından yaşanan kabusu gösteriyor. Sonradan 1950 lere geçiyor film. Amcası ve teyzesiyle yaşayan ve tek isteği bir aile kurmak olan Yasuko'nun radyasyondan etkilendiği söylentilerinin, kızımız için her şeyi zorlaştırması üzerinden ilerliyor. Malum sadece anlık değil bombanın etkisi. Yarattığı fiziksel zararın, pek çok hastalığın dışında duygusal etkileri de Japon toplumunda senelerce devam ediyor. Film köydeki insanların hayatlarına eğilerek pek çok farklı açıdan anlatıyor bu durumu.
Son olarak Netflix'ten izleyebileceğiniz In This Corner of the World'ü ve Miyazaki'nin elinden çıkma Rüzgâr Yükseliyor'u önereyim.

◆ **Merve Çay**

Yaz ekranı

Yaz sezonunda Titana Saldırı'nın ve Overlord light novellarından uyarlanan animenin üçüncü sezonlarına kavuşuyoruz. FLCL'in de altı bölümlük devamı başladı. En ilginç yeni animelerden biri ise Hataraku Saibou. Aranızdan hatırlayanlar çıkar önceden Türk televizyonlarında insan bedeninin içinde neler olduğunu anlatan bir çizgi film vardı onun 100 kat şirin versiyonunu düşünün, işte o Hataraku Saibou... Bir diğer yeni anime ise Badmington animesi Hanebado! 70'lerin kült mangalarından Banana Fish'in animeye uyarlanması da insanın ilgisini çekiyor. Eski çizimlere sadık kaldıklarından başta biraz yadırgayabilirsiniz ama izledikçe tarzına alışıyorsunuz.
Son olarak mangalarda da özel bir one shottan bahsedelim. Shonen Jump'ın 23 Temmuz sayısında One Piece'ten Sanji'nin Shokugeki'ye misafir olduğunu gördük.

COS-PLAY REPUBLIC

Buharın, çarkların ve metalin kokusuna bürünmüş olan **steampunk**, cosplayin en önemli baharatlarından biri.

Cosplay birçok daldan oluşur ve türü neye izin verirse, hayal gücümüz de buna bağlı olarak şekillenir. Bu şekillenme, bizi türlü insanlarla tanıştırır ve kendimizi farkında olmadan bu hobinin merkezinde buluruz. Metalin ve buharın kokusuna bürünmüş olan steampunk da, cosplaye dahil olmuş başka bir güzelliktir. Steampunk, bilimkurgunun alt kültürü olarak bilinir. Buharlı makinelerin hüküm sürdüğü, çarkların ve vidaların ön plana çıktığı bu kültür, kaotik bir havaya sahiptir. Kelimeyi ilk bulduğu düşünülen kişi Kevin Wayne Jeter'dir. Kendisi başarılı bir bilimkurgu yazarıdır. Steampunk kültürü, genelde cyberpunk'ın zıtı olarak düşünülür. Şöyle ki biri daha geçmişe yönelik, bakırın ve eski makinenin rengini alırken, diğeri geleceğin parlak dünyasını temsil eder. Zaten özünde 19. Yüzyıl'da cyberpunk kelimesinden türediği için kardeş sayılırlar. Sözlük anlamı gibi başladığım bu yazı için sizlerden özür dilerim. Malum, herkes steampunk'ı bilmez . Ancak bu yazımızın konusu tüm steampunk tarihini öne çıkartmak değil. Ancak geçmişten günümüze neler değişti ve hala nasıl steampunk yaşıyor, bunları da bilmek gerek.

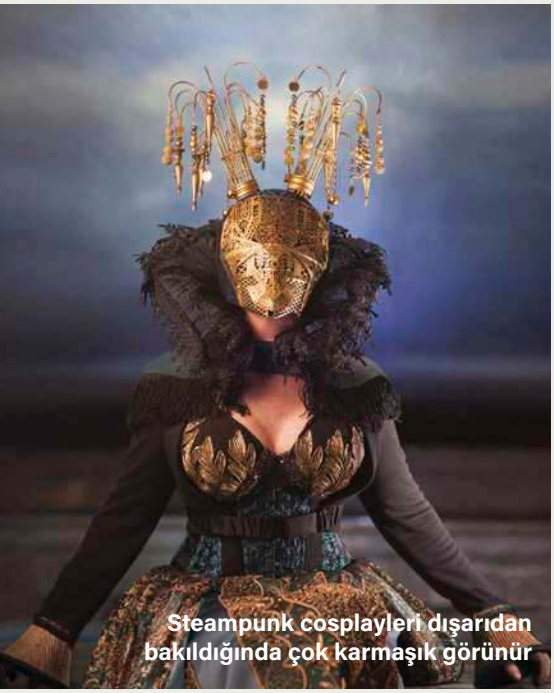
19.Yüzyıl'dan gelen esinti

Steampunk, cosplay söz konusu olduğunda sınırsız hayal gücüyle şekillenir. Dışarıdan bakıldığında oldukça karmaşık ve bir o kadar da özenli görünen zırh parçaları, bir araya getirildiğinde tıpkı saatin çalışması gibi organize olabilir. Çarklı tekerlekler, deri parçaları, ilginç şekilli tokalar, krom renk tonlarıyla Victoria Dönemi Sanayi Devrimi dünyasının nostaljisini ortaya çıkaran steampunk cosplayleri, estetik açıdan çok etkileyici görünür. Çok uzun süredir, hatta cosplayin başlangıcından da ötesine geçtiğimizde uzun bir gelenek boyunca devam eden steampunk cosplayleri mekanik bir makinenin ta kendisidir ve cosplayerlar olarak biz de mekanik makineleri zamanla insanlaştırırız. Herkes, bir şekilde bu puslu dünyaya seyahat etmek ister ancak yolculuk, tahmin ettiğinizden daha zordur. Olay sadece buharlı makineleri üzerimizde taşımak veya çarkları rastgele kostümümüze yapıştırmaktan ibaret değildir.

> Steampunk, bilimkurgunun alt kültürü olarak bilinir. Buharlı makinelerin hüküm sürdüğü, çarkların ve vidaların ön plana çıktığı bu kültür, kaotik bir havaya sahiptir.

Önemli malzemeler

Sadece steampunk üzerine cosplayler yapan birçok cosplayer vardır. Bu arkadaşları takip ederek belli deneyimlere ulaşmak oldukça kolaydır ve genelde çeşitli rehberler yayınlarlar. Bazı cosplayerlar deri, çeşitli detaylı taşlar, takılar, saatler, aksesuarlar gibi kategorilerde profesyoneldir. Hepsinin kendi alanındaki profesyonelliği, ilk defa steampunk cosplayi yapacak olan kişiye inanılmaz yardımcı olur. Kimisinden nasıl saat yapılacağını öğrenebilirken, kimisinden de takı konusunda fikir alabilmek mümkündür. Steampunk cosplayleri çok şık ve etkileyici olmasıyla bilinir. Bu nedenden ötürü ilk dikkat çeken nokta aslında alt tabakadır yani aksesuarlarımızı taşıyacak olan kumaş,



Steampunk cosplayleri dışarıdan bakıldığında çok karmaşık görünür

deri veya zırhın kendisi. Sadece zırhtan oluşan bir cosplayin aksine, steampunk cosplayleri daha rahat hareket etmemizi sağlar ve tek başına zaten oldukça şıktır. "Kişisel" tercihim zemin kısmında her zaman deri veya pamuklu kumaş kullanmaktır. Deri konusu tamamen kişisel tercihe bağlıdır ancak kostümün kalıcı olmasında büyük önem taşır. Ayrıca deri üzerine yerleştirilen malzemeler daha parlak ve steampunk konseptini daha temiz gösterir. Deri ile çalışmak biraz zordur. Çünkü deri, bütün çalışmaya izin vermez. Ufak parçalarla başlayıp, ardından büyük detaylara geçebilirsiniz. Bu da sık sık deneme yapmak gerektiği anlamına gelir. Deri konusunda "SkinzNhydez" olarak bilinen Ian Finch-Field'ı takip etmenizi tavsiye ederim, adam inanılmaz temiz iş çıkartıyor. Steampunk'ın diğer önemli malzemesi, tuhaf görünen mücevherlerdir. Mücevherler, steampunk türünün benzersizliğini ve tekilliğini vurgular. Eski saatler, anahtarlar ve benzer ürünler bir araya gelerek, mücevher parçalarıyla oldukça etkileyici görünebilirler. Hayal gücünüz kuvvetli ise steampunk mücevherleri yaratmak sizin için çok kolay olacaktır. Anahtarın etrafında şekillenen saat çarkları, bakır renkli kolye zincirinin ucunda sallanan ve tekrar çarklardan oluşan bir baykuş... Hatta daha fazlası. Hayal gücünüz sizi yarı yolda bırakıyorsa, internet istediğiniz bilgiye ulaşmanıza yardımcı olacaktır. Steampunk cosplayinin olmazsa olmazı ise saatlerdir. Ancak sıradan kol saatlerinden bahsetmiyorum. Steampunk konseptli saatler şiir gibi kafiyelerden oluşarak birbirini tamamlayan çarklardan oluşmalı. Renkler uyumlu olmalı ve ilk bakışta sizde hayranlık uyandırmalı. Neden bu şekilde düşünüyorum, çünkü steampunk demek şıklığın, çarklarla ortak şekilde hareket etmesi demektir. İyi bir steampunk cosplayi çıkartmak istiyorsanız, uyumlu aksesuarlarınızın olması önemlidir. Bazı steampunk eserlerini ortaya çıkartırken, çizgiler ve renklere de odaklanmak gerek. Uygun renkli malzemeleriniz yoksa boyamak her zaman serbest. Kullandığınız maddeye göre akrilik boyaları tercih edebilirsiniz ve bunları alırken parlak metalik renkler yerine daha pastel tonları kullanabilirsiniz.

Silahlar ve fazlası

Steampunk, tek başına kumaş, deri ve aksesuarlardan oluşmaz. Dilerseniz çeşitli silahlar da yaratabilirsiniz ancak bu, tamamen kişisel bir tercihtir. Ayrıca dilerseniz beğendiğiniz belli karakterlerin, steampunk versiyonlarını da örnek alabilirsiniz. Steampunk Harley Quinn, Catwoman, Deadpool, Iron Man, Star Wars ve daha yüzlerce örnek internette mevcut. Eğer daha önce hiç steampunk işine girişmediyseniz, örneklerle kafanızdaki fikri güzelleştirebilirsiniz. Steampunk, cosplayi özgür gösteren kültürlerden biridir. Çok çeşitli aksesuarlar, silahlar, takılar, gözlükler, şapkalar ve dahasını üzerinizde taşıyabilirsiniz. Bunları şekillendirirken de çok tatlı fikirleri ortaya çıkartabilir, cosplayinizi benzersiz hale getirebilirsiniz. Özellikle tek ve özel bir cosplay çalışması istiyorsanız, tercihiniz steampunk olabilir. Sanat deseniz var, estetik deseniz yine var, etkileyicilik deseniz ondan zaten "bolca" var. Daha fazlası ve kafanıza takılan sorular için sosyal medyadan beni dilediğiniz zaman dürtebilirsiniz. Steampunk candır *kalp* ◆ **Ceyda Doğan Karaş**

Steampunk'ın en önemli malzemeleri deri, metalik çarklar ve mücevherlerdir

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sanci

No Man's Sky şimdi mi başlıyor?

İki yıl önce No Man's Sky, büyük reklamlar, medya kampanyaları ve oyuncu beklentileri ile piyasaya çıktığında, herkes hayal kırıklığına uğramış, oyunun verdiği sözleri tutmadığını dile getirerek ağır eleştiriler getirmişlerdi.

O dönemki LEVEL dergisini açıp köşe yazımı okuyacak olursanız, bu oyunun "kötü niyetle" yarım bırakılmış bir oyun olmadığını, yapımcısı olan genç adamın heyecan ve deneyimsizlikle, basit bir iletişim hatası yaparak, oyun için yapmayı planladığı her şeyi sanki şu anda gerçekleşmiş gibi anlattığını yazmıştım. Neticesinde insanları gereksiz yere heyecanlandırdığını, oyunun aslında henüz "erken erişim" aşamasında olduğunu ve o heyecanlı genç yapımcının önümüzdeki dönemde söz verdiği, yapmak istediği her şeyi oyuna katacağını; oyunun bu hali ile bile bugüne kadar yapılmış, teknolojik açıdan en etkileyici oyunlardan biri olduğunu ve kötü puanları hak etmediğini belirtmiştim. İşte o gün yayınladığımız köşe yazısının haklılığı bugün ortaya çıktı. Oyunun genç yapımcısı, iki yıldır oyununu heyecan verici güncellemelerle sürekli geliştirdi. No Man's Sky'a çok güzel özellikler eklendi. Üs kurma yeteneği, yer araçları, tek kişilik öykü gibi zengin içeriklerin yanında şimdi oyuna iki yıldır yapılan en büyük güncelleme, NEXT geldi.

NEXT'i oynadığım kısa dönem içinde gördüm ki, No Man's Sky şimdi gerçekten söz verilen kıvama ulaşmış durumda ve onlarca, belki de yüzlerce saat, üstelik de yeniden yeniden oynanabilecek bir oyuna dönüşmüş durumda. NEXT ile sadece görsel ve teknolojik güncellemeler değil, No Man's Sky'a yepyeni içerikler eklenmiş durumda. Artık eski oyun sistemi çok gelişmiş ve yeni içeriklerle daha heyecanlı, yeniden keşfedilecek duruma gelmiş halde. Yani, eskiden saatlerce oynadığınız oyunu yeniden oynama "sıkıntısına" girmeden, oyuna sıfırdan başlayabiliyorsunuz ve daha önce hiç karşılaşmadığınız keşiflerle yeniden zevk alarak oyuna devam edebiliyorsunuz. Bence yapımcı geçen iki sene içinde oyuncuları nasıl heyecanlandıracağını ve mutlu edeceğini öğrenmiş ve artık karşımıza hepimizi mutlu eden bir oyun çıkarmış. Önümüzdeki ay LEVEL'da oyun hakkında yapacağımız detaylı tekrar incelemeyi kaçırmamanızı tavsiye ederim. ◆

Level Me Up Şahin Derya

sicherheits@gmail.com

Fantasy Role Playing konusu

Toplumsal hizmet olarak bu ay masa üstü FRP seven veya oynamaya gönlü olan gençlerimize -çok uzun olmadan- birkaç macera önerisi yazmayı istedim. Masa üstü FRP oyunlarını oynayabilmek için birkaç basit kural yeterli. Eh, karakter yaratmayı da az biraz biliyor olmalısınız. Yani bir varlığın orada yeterlilik / yetenek ve zekası gibi özellikleri olması gerekiyor. 20 üzerinden puanladığınızda 20 yüzlü zara ihtiyacınız olur ama online dice (zar) atıcılar, küçük uygulamalar zaten mevcut. Diğer mesele işe şans, yani yapmak istediğiniz şeyin hep içinde bulunan olup-olmama durumu. 20 puan üzerinden yaptığınız değerlendirmeler elbet buna yeter ama bazen oyunun hakemi ve anlatıcısı olan kişinin bazı durumlara müdahil olması, sizi biraz zorlaması veya bir şeylere itmesi gerekiyor. Tavsiyem biraz videolardan izlemeniz, biraz da okumanızdır.

Çok fazla kaynak okumak da mümkün lakin ilk oynanan oyunları ve o acemilik zamanlarınızı bir daha yaşayamayacak ve çok özleyeceksiniz. Ayrıca, hakem oyuna ne kadar az müdahil olursa katılımcıların zihinlerinde o oyun çok daha keyifli bir hal alacaktır. Oyunun ana mantığı, kahramanları dünyanın (artık o dünya neresiyse) en çok kazandıran mesleği olan maceracılık peşinde koşturmaktır. Film gibi düşünün, kaybetmeleri pek eğlenceli değildir, ukala / kural manyağı / saldırgan insanları da bir ana prensip olarak oyunlara dahil etmeyiniz.

İlk senaryo: Gölün Dibindeki Gizem

Kış ayı yaklaşırken küçük balıkçı kasabasına gelen (hain bir şekilde oyuncuları buradan çıkamaz hale getiriyoruz, tabii ki kar yağışı ile...) maceracılar, gece uyurken gölün dibinden gelen çan sesi ile uyanırlar. Kimse ne olduğunu anlayamaz. Aslında, depremle (acaba?) çöken büyücünün canavar dolu mekanı tam da burada yatmaktadır. Su altındaki nefes aldırıcı yüzükleri ve su altında serbestçe hareket etmelerine yol açacak ekipmanı da bulmaları gerekli-dir. Su altında çalışabilecek canavarlar ve büyücüyü (yetenekleri ile birlikte, 8 adet büyüsü) hakem hazırlamalıdır. Büyüler için sihirler, savaşçılar için ekipmanlar ve diğer öğretici bilgileri FRPNET.NET 'den edinebilirsiniz. Kaliteli bir site. İngilizceniz yoksa talihinize bu noktada küserek hayatınıza geri dönünüz.

İkinci senaryo: Mind Flayer

Mind Flayer isimli canavarı yerini kimsenin bilmediği ve binlerce yıldır açılmamış mezarında -kazayla- bularak (gizli giriş, özel açma mekanizması, tabut ve açıldığı an yedikleri saldırı) hazinesini almaya karar veren talihsiz gençlerin hikayesi. Ben hep ormanda yeşil ve mutlu bir tabloda oynatırım bu konuyu, çok eğlenceli geçer (benim açımdan tabii, haha). Köyde masal gibi yıllarca öğrenip çıkarlar yola, sonra bulup inanamazlar ve o duydukları altınlar onları içeri iter. Jel halindeki veya eldeki atmosferde sırıtmayacak bir kaç canavar eklenebilir, amaç çok zorlamadan oyuncudan wisdom/int yemektir. Çok da abartmadan.

Üçüncü senaryo: Lich

Lich nedir, onunla karşılaşıldığında veya mecbur kalındığında buna nasıl pişman olunur? Tüm bunları ön plana koyan bir ders niteliğinde maceramız. Bin yaşındaki, 20 'den fazla büyü ile donanmış bu undead canavarın hem zekasına hem kaç kişiyi aynı anda öldürebileceğine yakından bir bakış sunuyor.

Karakter sınırım yüzünden çok kısa yazabildim herşeyi.Mail atınız.İçinizdeki kahramanı salıverin! ◆

Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

sunguertugrul@gmail.com ErtugrulSungu

Üniversite

Birçoğunuzun bildiği üzere Bilgi Üniversitesi Dijital Oyun Tasarım bölümünde öğretim görevlisiyim. Ayrıca bu yıl itibariyle Bahçeşehir Üniversitesinde de ders vermeye başlayacağım. Bir yandan da doktora tezimi yazıyorum. Konum da oyun camiasının oyun gelişimine etkileri.
Bu yıl akademik düzeyde bir eğitmen olarak üçüncü yılım olacak ve bildiğim kadarı ile sınava giren arkadaşlarımızın birçoğu da Ağustos ayı içerisinde tercih yapacaklar. Ben de özellikle oyun tasarım bölümü tercih edecek arkadaşlar için birkaç tavsiye vermek istedim.
Öncelikle bu bölümün isminde bulunan "oyun" kısmı çok cezbedici gelse de aslında dikkate alınması gereken kelime "tasarımdır." İlk olarak buradan başlayalım. Evet, bölüm hocaları ve öğrencileri olarak bolca oyun deneyim ediyoruz, buna şüphe yok ama günün sonunda tek işimiz oyun oynamak da değil. Bizim esas amacımız, oyun tasarlamak ve konu tasarım olduğu zaman dikkat edilmesi gereken birçok farklı nokta vardır. Bu noktada devreye giren anlayışlardan birisi estetiktir ve tasarım bölümlerinin birçoğu bu estetik duygusunu öğrencilerine aşılamaya çalışır. Bu noktada karşınıza çıkacak olan sanat dersleri olacaktır. Bazı öğrencilerden belirli dersler hakkında "ne gereği var" şeklinde yorumlar duyuyorum ama inanın hepsi bir bütünü oluşturuyor. Programlama zaten başlı başına bir iş. C# ile maceraya başlayan birinci sınıf öğrencileri, akabinde Unity ve Unreal 4 gibi farklı ve sıklıkla kullanılan grafik motorları üzerine dersler alıyorlar. Tüm bu derslerin haricinde oyun ve kültür dersi ile oyun dünyasının nereden geldiğini ve bugün nasıl bir kültüre dönüştüğüne dair bilgiler elde ediyorlar. Son sınıf ise neredeyse sadece proje geliştirmeye ayrılmış durumda. Dönem başından itibaren en azından Steam platformunda boy gösterecek detayda bir oyun üzerinde çalışan öğrenciler, bir yandan da oyun piyasası hakkında ders alıyor ve bu sayede işin pazarlama kısmı hakkında da bilgi sahibi oluyor. Bu anlattığım müfredat, özellikle Bilgi Üniversitesini kapsıyor ama genel bakış açısı sanıyorum her yerde benzer durumdadır. Her ne kadar bölümün adında "oyun" olsa da aslında çok fazla proje ve okuma olduğunu hatırlatmak isterim. Yani burası üniversite olduğu için yapılan her türlü çalışma akademik olarak tasarlanmıştır ve tıpkı birçok diğer bölümde olduğu gibi ziyadesiyle efor gerektirir.

Ayrıca size tavsiyem, eğer hayatınızda sadece League of Legends, Fortnite ya da PUBG gibi oyunlar varsa bu bölümde çok zorlanacağınızı söyleyebilirim zira sözümün başında da belirttiğim üzere, burası bir tasarım bölümü ve tasarım demek her şeyden beslenmek demektir. Eğer çok oyun oynamak sizin için birkaç tane oyunu uzun saatler oynamak anlamına geliyorsa, o zaman Dijital Oyun Tasarım bölümlerinden uzak durun derim. Yok, her türlü oyunu deneyim ediyor ve yeniliklere açıksanız, yetmezmiş gibi bir de verilen ödevleri zamanında yaparım diyorsanız, bu bölüme hazırsınız demektir. Umarım bu anlatımım Dijital Oyun Tasarım bölümünü tercih edecek arkadaşların işine yarar. ◆

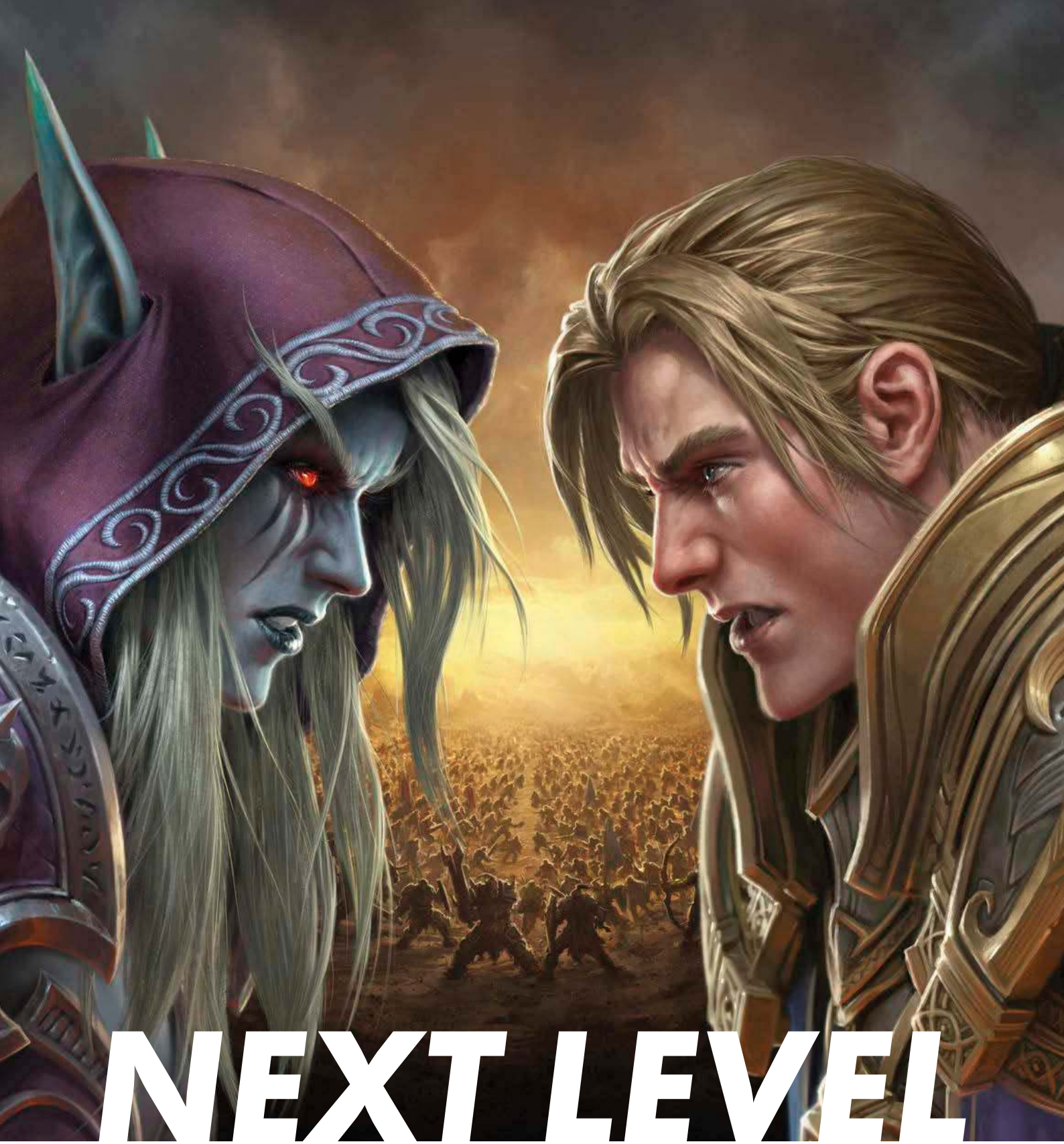
Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

ceydadogankaras@gmail.com cepejderi

Müzik ruhun gıdasıdır

Herkesin işi zor, herkesin sorunu var, herkes bunalmış. Oturup çalışayım diye düşünürken, kafamızda yüzlerce tilki dans ediyor. Böyle durumlarda ve kendinizi mutsuz hissettiğiniz an yapacağınız en önemli şey; müzik dinlemek. Türünün ne olduğu önemli değil (aslında biraz önemli) ancak mümkün mertebe moraller bozukken sert notalardan kaçınız. Şimdi diyeceksiniz ki "ne alakası var yha?" Şöyle ki metal, rock gibi sert notaları barındıran müzikler duygularınızı daha fazla yoğunlaştırır. Tabii işin bir de ters psikoloji kısmı var. Herkesin müzik kulağı farklıdır. Yapılan birçok araştırma, ruh haline göre doğru müziği dinleyen insanların, maksimum iki hafta içerisinde genel mutluluğu yakaladığı ve iş, çalışma performanslarının arttığını gösteriyor. Beyinde artan dopamin düzeylerinin müziğe bağlanması, herkesin müzik dinlemekten zevk aldığının kanıtı. Kişisel deneyimlerimden yola çıkarak ve duygularımla bağlantılı olarak sizlere birkaç örnek vereceğim. Deneyin, muhtemelen sizin de işinize yarayacak.

Duygularınızı kontrol edebildiğinizde, çalışma performansınızın arttığını hissedeceksiniz. Gergin veya endişeli iseniz blues dinleyebilirsiniz. Blues, kalp atış hızını arttırır. Adrenalin ve enerji ihtiyacınız varsa rock ve punk türlerini tercih edebilirsiniz. Öfke sorununuz mu var? O zaman reggae türü size göredir. Bazılarına göre reggae, sağlıklı insan kalbine hitap edermiş. Yoğun iş gününün ardından pop ve rock gibi ritimli müzikler tercih edebilirsiniz. Sabit tempoya ait ve ritimli müzikler kalp atış hızınızı düzenli tutar, daha rahat nefes alırsınız. Olur da aşk ilişkilerinizde sıkıntı yaşıyorsanız "asla ama asla" romantik şarkılar dinlemeyin! Onun yerine eğlenceli notaları tercih edin. Sakinleşmek ve ruhunuzu iyileştirmek istiyorsanız, klasik müzikleri tercih edin. Beyin gücünü arttırmak, geceleri rahat uyumak için klasik müzik biçilmiş kaftandır. Rap ve hip hop konusu göreceli dir. Rap parçalarının bazıları öfke, kadın, düşmanlık ve şiddeti teşvik eder. Ancak bazı insanlar rap müziğin rahatlatıcı olduğunu söyler. Seçim sizin (ben sevemedim). Ağır metal müzik türleri ruh halinize olumsuz etkiler yaratabilir. Ancak bazı araştırmalara göre beyin yapısında ayrı bir benliğe sahip olanların metal müzikte rahatladığı görülür. Moraliniz bozuksa uzak duracağınız başka bir müzik türü de country'dir. Eğlencelidir ancak genelde depresyonla bağlantılıdır. Country'yi ruh halinize göre yol müziği kafasında düşünebilirsiniz. Huzur duygusu ve meditasyon için new age müzik türü, motive olmaya ihtiyacınız varsa broadway türünü tercih edin. Broadway, ayrıca yaratıcılığınızı uyandırır ve ilham vericidir. Kendinizi tükenmiş hissediyorsanız latin müzikleri, sadece vaktinizin iyi geçmesini istiyorsanız da disko müziklerini dinleyebilirsiniz. Elimizde ayrıca meditasyon konusu mevcut ancak kendi halinde tam olarak müzik türü olduğu söylenemez. Ancak meditasyon müziklerini dinleyerek huzur ve genel rahatlama hissini arttırabilirsiniz. Ayrıca stresli iseniz, endişe seviyenizi de düşürebilirsiniz. ◆



NEXT LEVEL

WORLD OF WARCRAFT

BATTLE FOR AZEROTH

Büyük savaş yaklaşıyor.
Sen hangi tarafta yer alacaksın!

BİLİMKURGU KLASİKLERİ

Cesur Yeni Dünya; *Fahrenheit 451* ve *1984* ile birlikte çağımızın en büyük distopyalarından biri.

TÜM KİTAPÇILARDA

ithaki

/ithakiyayinlari
/ithakiyayinlari
/ithakiyayinlari

İnternet Satış: www.ilknokta.com
www.ithaki.com.tr

Genel Dağıtım PUNT

SAMSUNG

Gerçeküstü performans gerçek oldu

V-NAND SSD 970 PRO | EVO

Samsung'un en yeni NVMe M.2 SSD'si

Çığır açan performans. Daha dayanıklı*. Yüksek kapasite seçenekleri. En son V-NAND teknolojisi ve Phoenix kontrolörü tarafından, olağanüstü performans sunmak için tasarlanmış yeni NVMe SSD serisiyle tanışın.

*Samsung 960 serisi SSD'lere göre.

samsung.com/ssd | samsungssd.com

SAMSUNG
V-NAND